



boNUS


NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE





 (C12) Final Resistance


 Point Blank 3

 Time Crisis
Project Titan

 Fisherman's Bait 3

 Winning Eleven 5

 Kengo Master
Of Bushido

 Black & White

 Serious Sam

Trick Style

MDK 2

**SMUGGLER'S
RUN**

Zbog čega bi mogao propasti X Box • FRP: Warhammer (2) • Trikovi
Kako da zakačite Dreamcast na Internet • Vesti • Pomagajte drugovi
Kompletno rešenje: Dino Crisis 2 • Brate, u kom si fazonu? • Poster

broj 13 • godina II
cena: 110 dinara

CG: 5 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN

ISSN 1450-8400



Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?

360 MODENA RACING WHEEL



Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360**

Modena Racing Wheel

je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije

izrad je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatresće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

Za one sa skromnijim prohtevima tu je **Compact Racing Wheel**, volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.



COMPACT RACING WHEEL

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** i **Compact Racing Wheel** su nezamenljivi dodaci za PlayStation. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64.



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



boNus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Broj 13 • Godina II

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Dejan Wolf, Branko Jeković

Grafička priprema:
Esad Arif

Odnosi s javnošću:
Sonja Šobota

Marketing:
Dejan Wolf, Zoran Šobota

Redakcija:
Uroš Tomić, Mirela, Gradimir
Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Gordana Cvetković

Lektura u ovom broju:
Mirela Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miroslav Đorđević,
Miloš Marković, Galeb, Satori Jo,
Velimir Simić, Marko Lambeta,
Saša Milojković, Predrag Tomašević

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretpлата:

za detaljniji uslove pretplate
pogledajte stranu 15

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE NA KIOSCIMA POJAVITI
25. MAJA 2001.

Još jedan mesec, još jedan Bonus. Sve naizgled ide utabanim stazama i sve je u redu. Ali to je samo privid. U prošlom broju smo napravili kardinalnu grešku - objavili smo fotografije naših milih saradnika. Reakcija je bila burna. Našu malu redakciju je zatrpala lavina pisama obožavateljki, a bogami i opasnih psihopata, koji su počeli da se poistovećuju sa nekima od nas. Pogodite ko je dobio najviše pisama ... (ja naravno).

U prošlom broju smo se još jednom osvrnuli na rat konzola koji trenutno besni. Kako se X Box pojavljuje kao konzola koja bi mogla da dominira tržištem, u ovom broju smo bacili pogled i na drugu stranu - pod kojim bi uslovima X Box mogao da ne uspe, ili sasvim propadne.

Druga konzola, koja polako, ali sigurno propada - Dreamcast, je trenutno u žiži vaših interesovanja. Ono što vas najviše zanima u vezi nje je kako da je priključite na Internet i igrate vaše omiljene igre on-line. Uz pomoć naših čitalaca, pripremili smo članak koji će vam to objasniti i približiti.

Za razliku od prethodnog broja u ovom smo uspjeli da opišemo nešto više igara za PlayStation. Ipak, one sve rede pristižu, i to vrlo diskutabilnog kvaliteta. Do nas je stigla i jedna odlična igra za PC koju smo morali da opišemo i to, verovali ili ne, iz našeg komšiluka - Hrvatske.

Majstor Raša - čovek čije ste tekstove sa nestrpljenjem očekivali je ostao bez ideja. Zato vas ponovo pozivam da mu pomognete i šaljete predloge o čemu da piše, kako bi se vratio na stranice našeg časopisa. Naravno tu su i sve naše standardne rubrike: evo rešenja, FRP, brate u kom' si fazonu i druge. Toliko od mene za ovaj pu...

(TRAAAAAS jeziv udarac u vugla prim. Uroš)

"...uuče puška, iz potajeeeee! Uuuurednika, naaašeg nema..."

Muhuhahahha, tako je to - kad nekom daš prst, može da se desi i da ti ga vrati (u oko). I daj, bajo, molim te, kakve su to laži?? Pa i znojedi znadu da sam JA taj kome najviše pišu, a posebno devojke, lepotice, cure i curice, 'ajde što mi pišu, nego mi i slike (i biografije sa sve dimenzijama) šalju... Sve mi se čini da dolazi novo doba - MOJE DOBA!!! Od sada JA vodim kolo, nova "reč" je u gradu - MOJA reč, a svi moraju da se pridržavaju moje parole: "I posle tebe - JA!".

Poslednji pozdrav
mojem "prijatelju" i
"uredniku".

D Wolf



reč u(ne)rednika



Time Crisis: Project Titan 23



MDK 2 36



Smuggler's Run 50



Black & White 56

tema broja 06

Ovog puta gledamo i drugu stranu medalje potencijalne konzole broj 1 na tržištu: X-box-a, odnosno kako i zbog čega bi mogao da propadne

mi i vi na ti 08

vesti 10

predstavljamo 14

U vašim pismima i anketama tražili ste da pišemo o priključenju Dreamcasta na Internet. Razbijamo sve tabue po tom pitanju - veoma je lako!

na vidiku 16

Pored standardnih prikaza za sve konzole, pa čak i za X-box i Gameboy Advance, tu su još i prikazi za Game Cube

nove igre 23

evo rešenja 63

Posle gomile vaših pisama, odlučili smo da za vas smo pripremimo rešenje igre Dino Crisis 2

FRP 70

Pročitajte još pravila i zadataka u nastavku naše priče o starom ali dobrom FRP sistemu - Warhammer

trikovi 72

mali oglasi 77

brate, u kom si fazonu? 78

Pročitajte Uroševu tužnu priču o tome kako je i kada zadobio tako divan, ali malo poređen osmeħ

pomagajte drugovi 80

Još uvek ima nade, ne odustanite ni sada, pošaljite pismo i naći će se neko ko će moći da pomogne

hardware 82

Bolje upoznajte ASUS A7M266 DDR - najbržu Socket A ploču



Sony Playstation

Alone in the Dark: The New Nightmare.....	21
Burstrick Wake Boarding.....	30
C-12 Final Resistance.....	34
Dukes Of Hazard II.....	37
Fisherman's Bait 3.....	27
LMA Manager 2001.....	26
MTV Sports - TJ Lavin's Ultimate BMX.....	33
Pipe Mania 3D.....	27
Point Blank 3.....	31
Simpsons Wrestling.....	28
Time Crisis 2: Project Titan.....	23
Triple Play 2002.....	32
World Scariest Police Chases.....	17



PlayStation 2

Army Men Green Rogue NTSC.....	49
Dead to Rights.....	20
GTA 3.....	16
Kengo Master Of Bushido.....	54
Legend of Alon D'ar.....	21
Silent Hill 2.....	19
Smugglers Run.....	50
World Soccer Winning Eleven 5.....	52



Nintendo 64

Dr. Mario 64.....	19
Pokémon Stadium 2.....	48



Game Boy Color

Indiana Jones and the Infernal Machine.....	17
Racin' Ratz.....	47
Scooby Dool.....	47



Game Boy Advance

F-14 Tomcat.....	20
------------------	----



Dreamcast

Exhibition of Speed.....	16
Gun Bird 2.....	45
Heavy Metal.....	19
MDK 2.....	36
Soldier of Fortune.....	21
Taxi 2.....	38
Trickstyle.....	38
Zombie Revenge.....	40



PC

Black & White.....	56
Hostile Water.....	58
Medal of Honor: Allied Assault.....	17
New World Order.....	19
Outlive.....	62
Serious Sam.....	60
Unreal 2.....	21



X Box

Munch's Oddyse.....	20
---------------------	----



Game Cube

Too Human.....	16
----------------	----

Spisak oglašivača :

Beograd On Line.....	9
Beosoft.....	2, 7, 29, 46, 53, 84
Cedeteka MK.....	35
EX SBS.....	61
Exit.....	55
FM Box.....	57
GL Soft.....	25
Goggio Game Boy.....	26
Master CD.....	18
Media Play.....	39
Outer Space.....	5
Pakom.....	59, 83
PC Petak.....	9
PreCiz.....	37
SBS.....	31
Shine.....	51
Spring.....	13
Telefonski servis Pobednik.....	41, 44
Trik.....	77
ZDE.....	22

OUTER SPACE

M I L E N I J U M

**PRIDRUŽITE NAM SE U ISTORIJSKIM TRANSMISIJAMA
SA ARENE U NAJBOLJOJ EMISIJI U NAŠOJ GALAKSIJI!**

PREVIEW ZONE - POGLEDAJTE NAJAVE IGARA KOJE
SU U PRIPREMI I KOJE ĆE USKORO BITI U KLUBOVIMA.

OS PLUS - PRIPREMAMO REPORTAŽE SA ZNAČAJNIH
DOGAĐAJA I DRUGE ZANIMLJIVOSTI.

REVIEW CREW - SVAKE NEDELJE OPISUJEMO PET
NOVIH IGARA KOJE SU STIGLE U GRAD.

MULTIMEDIA - OPISUJEMO PO JEDAN EDUKATIVNI I
JEDAN KORISNIČKI MULTIMEDIJALNI NASLOV.

INTERNET - PREDSTAVLJAMO PO DVA WEB SAJTA SA
KOMPJUTERSKIM I NEKOMPJUTERSKIM TEMAMA.

DVD - PRIKAZUJEMO INSERTE IZ NOVIH FILMOVA NA
DVD-U KOJI SU STIGLI U DOMAĆE KLUBOVE.

SOFTWARE - IZVAJAMO AKTUELNE PROGRAME KOJI
VAM MOGU OLAKŠATI SVAKODNEVNI RAD.

HARDWARE - TESTIRAMO I OPISUJEMO NAJNOVIJE
UREĐAJE KOJI SU STIGLI DO NAS.

TOP9 - OZBOT D1, REČAK PRIMER VEŠTAČKE
INTELIGENCIJE PRIPREMA LISTU NAJBOLJIH IGARA.

TRESPRESS - ZANIMLJIVE TEME IZ DOMAĆIH I
SVETSKIH ČASOPISA IZVAJAMO ZA VAS.

И ја гледам
Аутер Спејс.

POČETKOM DVADESET PRVOG VEKA,
MULTIMEDIJALNI SADRŽAJI SU PREPLAYILI
ČOVEČANSTVO. ZBOG OTEŽANE OBRADJE
INFORMACIJA I NJIHOVOG PROSLJEĐIVANJA
LJUDSKOJ RASI, EKIPA OUTER SPACE-A
IZGRADILA JE IZOLOVANU GRAĐEVINU NA
MESECU PO IMENU ARENA.

ARENA JE JEDINA STRUKTURA VIDLJIVA
GOLIM OKOM SA ZEMLJE, A NJENA SVRHA JE
POSMATRANJE MULTIMEDIJALNIH ZBIVANJA
ŠIROM GALAKSIJE I EMITOVANJE IZVEŠTAJA
KA ZEMLJI.

PRVA TRANSMISIJA SA MESECA OZNAČILA JE
POČETAK TREĆEG MILENIJUMA.



NAGRADNA IGRA - SVAKE NEDELJE MOŽETE
OSVOJITI VREDNE NAGRADE, SAMO POŠALJITE
SUGESTIJU, KOMENTAR ILI SAMO LIČNE PODATKE
NA NAŠ E-MAIL, NAGRADE@OUTERSPACE.CO.YU

NE PROPUSTITE NAJVEĆI MULTIMEDIJALNI ŠOU SA
OVE STRANE UNIVERZUMA!

ART KANAL

SUBOTA 19.30

NEDELJA 14.00

PONEDELJAK 11.00

WWW.OUTERSPACE.CO.YU



5 XBOX scenarija o propasti

Microsoft je pokazao punu ozbiljnost u nameri da postane gigant na tržištu igračkih konzola. Međutim, ako se neki od navedenih scenarija bude ostvario taj cilj će biti teško ostvariti.

Uprkos govorkanjima i zajedljivim komentarima zlih jezika, u godinama koje dolaze Microsoft će sasvim izvesno postati značajan igrač na tržištu konzola. Kompanija je usredsređena na svoj cilj, obezbeđena je tehnička i softverska podrška, kao moćna arhitektura koja garantuje dominaciju nad konkurentskim proizvodima. Na žalost, u svetu velikog biznisa stvari ne idu uvek predviđenim tokom. Na primer, Sega nije mogla da pretpostavi koliko će jak biti PlayStation 2, niti je Atari shvatio da bez jake potpore softverskih kompanija ne može uspeti. Tako, nemoguće je pretpostaviti šta će se zaista dogoditi s Xboxom, ali nije loše skrenuti pažnju na stvari koje se mogu dogoditi.

1. Globalni ekonomski problemi

Hteli mi to da priznamo ili ne, industrija elektronskih igara je industrija čistog luksuza. Igre nikome nisu neophodne da bi preživeo, a ukoliko bi ekonomija zapala u krizu, takve stvari bi bile prve na listi za "amputaciju". Trenutno, u svetu se beleži lagana ekonomska kriza koja bi svoj zenit mogla da doživi upravo u vreme Božićnih praznika, kada bi se Xbox našao u prodaji. Pritom ne treba zaboraviti da je Sony isporučio već oko 10 miliona konzola koje strpljivo čekaju kupce koji bi se, u strahu da neće moći da priušte Xbox, mogli odlučiti za PS2.



2. Moguće veliko Nintendovo iznenađenje sa Game Cubeom

Nintendo, i pored čvrstih uveravanja, najverovatnije neće uspeti da lansiraju svoju novu konzolu ove jeseni (kao što se ni jedan raniji proizvod ove kompanije nije po-

javio na vreme). Ako se to dogodi, i ako Nintendo sprovede u delo najavljenju marketinšku kampanju, Xbox bi mogao da pretrpi snažan udarac. Mali je broj igrača koji bi bio spreman da u istoj godini kupi i Game Cube i Xbox, a ako se Game Cube pokaže kao jaka mašina, Microsoft će imati dva veoma čvrsta protivnika na samom početku, umesto jednog. Još "gore" bi bilo da se Nintendo u prodaji pojavi praćen nekom Mario Brothers ili sličnom igrom renomiranog imena...

3. Spoljni faktori bi mogli da uzrokuju promenu plana za lansiranje Xboxa

Kada je u pitanju visoka tehnologija, često se dešava da neki, sasvim sporedni faktori, uzrokuju niz problema. Ranije je zabeleženo nekoliko slučajeva u kojima je proizvodnja igračkog hardvera odložena zbog prećih stvari, kakve su potrebe vojne industrije za čipovima. Takvi problemi bi ozbiljno ugrozili opstanak Xboxa na tržištu, jer bi ostavili dovoljno prostora konkurenciji da se razmaše. Srećom, verovatnoća da se tako nešto dogodi kompaniji kakva je Microsoft, zaista je mala.



4. Microsoft korporacija bi mogla da izgubi strpljenje

Kompaniju Microsoft obično posmatramo kao bure novca koje nema dno, i koje bi moglo u nedogled da finansira izgradnju vrhunskog kućnog igračkog sistema kakav je Xbox.

Međutim, kao i svaka druga firma, i Microsoft ima svoje granice. Ako drugim sektorima kompanije bude neophodna brza i značajna finansijska potpora, projekat Xbox bi lako mogao da ostane bez vitalne podrške, što bi imalo nesagledive posledice. To i nije tako nemoguća opcija, posebno ako se uzme u obzir da PC tržište slabi bukvalno iz dana u dan. Ipak, uzdamo se u veliko iskustvo i još veće zalih zelenih novčanica kojima raspolaže gospodin Gates.



5. Sony bi mogao da poveća pritisak

Po mnogim predviđanjima, Sony bi u trenutku kada se Xbox pojavi u prodavnicama, mogao da ima već preko

20 miliona PlayStation 2 jedinica u prodaji, što bi Microsoftu i te kako zagorčalo život. Dalje, Sony bi lako mogao da snizi cenu svoje konzole, što bi neizbežno dovelo do sniženja početne cene Xboxa i stvaranja enormnih gubitaka već na samom početku. Sony bi dalje mogao da izbací neki veliki naslov, poput Metal Gear Solida 2, baš u vreme pojavljivanja Xboxa, što bi kupce stavilo u još veću nedoumicu. A to su tek dva poteza koje bi Sony mogao da povuče i to relativno bezbolno. Verovatnije je, međutim, da će se tako nešto dogoditi tek kada se budu videle prave mogućnosti Xboxa. ■



Spisak dobitnika mesečnih CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

PSX disk:

Igor Osmajlić, Novi Sad
Miloš Pilić, Beograd
Srđan Đurić, Paraćin
Miloš Đorđević, Novi Sad
Srđan Radovanović, Bogatić
Slobodan Cetinjski, Zemun
Anton Kovač, Novi Sad
Robert Juhas, Mali Idoš
Darko Dulić, Đurđin
Zdravko Nikitović, Beograd

Samo u

BeaSOFT



Pokvario vam se PlayStation? Neispravan vam je kontroler? Imate stari Game Boy koji već duže vreme sakuplja prašinu? Ne znate kako da ugradite čip? Onda dođite u naš **SERVIS** gde će vas dočekati stručno osoblje. Za sve što treba da se popravi, namesti, zakrpi ili dovede u red, a ima veze sa konzolama za igranje, naš **SERVIS** ima rešenje.

Sve kvarove popravićemo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. **Naše servisere** možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.



Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355



GLUV-SLEP-NEM

✉ Zdravo "Bonus"!

Ja sam Zlatko i gluv-sluha imam 17-18 godina. Za sony igrice bilo super ali mnogo teško igra se zove Soul Reaver Legaci of Kain. Mogu li pomogne za Soul Reaver, kako pokaži put sve. Ti Bonus ti pišeš crtanje kako pokažeš put, za Soul Reaver. Ja teško gluv. Molim te sto puta. Platim sto dinar. Ti meni pišeš pismo ili sveska prepíšeš crtanje. Hvala Bonus! P.S. obavezno pismo i sveska za mene, što sam ti rekla, molim te.

Zlatko Grujić

boNus Ja ne gluv, ja lud... mnoooooo lud. Ja tebi hteti pomoći, ja želeći pomoći, ali ja ne zna da crta :(ja samo zna da piše (a i to jedva). Džaba platiš - neće crta, neće šalje. Ja nepodmitljiv! Nema sveska, ima album - lep album, šaren! Ja platim tebi ti opet pišeš. Ja tebe gotivi...

S STAREC NA NEVE

✉ Zdravo!

Zovem se Nikola, živim u Velikom Gradištu i imam 26 godina. Pišem vam prvi put zato što imam par pitanja.

1. Da li na DREAMCAST-ovoj memo kartici mogu samostalno da se igraju snimljene igrice (npr. NBA 2 in 1; Shenmue...)?

2. Da li ketridži od GB color i GB advance mogu da se igraju na običnom GB-u?

3. Kolika je otprilike cena ketridža za GB color i GB advance.

P.S. Vaš časopis je stvarno nešto posebno!!!!

Pozdrav od Nikole

boNus Zahvaljujemo ti se na podršci i rečima hvala, a što se pitanja tiče:

1. Ne, na VMU mogu da se download-uju pojedine mini igre iz nekih igara, ali toliko kompleksne već ne mogu.

2. Ne, ali igre sa GB-a i GBC-a mogu da se igraju na Advance-u.

3. Cena kertridža varira, za GBC se kreće od 30-130 dm, a za Advance se još ne zna, al' će uskoro biti obnarodovano (valjda). P.S. Hvala, znamo, trudimo se, nekada i danima ne spavamo, a sve u cilju boljeg časopisa.



Boris Šetec, Tavankut

5ar

✉ Šta se radi manijaci?

Moje ime je 5ar i pišem vam po drugi put (prvi put je bilo pre tačno godinu dana). Neću da vas volim jer u vašem časopisu lepo piše: "Nemojte da nam pišete kako smo najbolji, jer to nismo. Pišite nam ko vas davi, i šta vas svrbi, kako vam stomak krči. Sva pisma biće spaljena i ne precrtani radovi prodati, a najbolji će biti objavljeni (malo sutra) i nagrađeni časopisom (što sam lično iskusio). Ali moram, moram, i moram jednostavno virus zvani Bonus vlada mojim telom i mojim umom. Za sada samo je Valentin Šalja zaslužio te pohvale jer čak i moja baba koja inače sluša TEHNO (majke mi) zbog njegovih karikatura dobija napade smeha. Što se tiče onih ljudi što zezaju Satorija mogu slobodno daltd. jer on je jedan sasvim cool tip, i ima moju punu podršku. Sve najbolje i srećan rođus, želi vam vaš redovni kupac RAPE.

Samardžić Petar, Petrovaradin

boNus Manijakujemo, k' o što manijacima i dolikuje. A kod tebe? Plašiš li ti nešto ili nekog?

Radove smo sve prodali (za jevtine pare), o pismima da ne govorimo, svi znamo kakve probleme ovde u gradu imamo zbog manjka elektriciteta i ograde. A i ono malo pisama što ne spalimo - ili pojedemo ili podelimo gladnim iz Burunde. Po onome što čitam iz tvog pisma, zaključujem da ti je baka legenda, moram da joj čestitam na muzičkom ukusu, Šaljine simpatije si osvojio, a Satori ti se zahvaljuje na podršci.

Brate Rape, hvala ti na čestitci, i ja bih tebi čestitao rođendan, ali si nesmotreno postupio i zaboravio da navedeš njegov datum (a nadam se i da nam nisi pozeleo da "poživimo još toliko")...

Ala, RPG ovde ...

✉ Halo, Bonuse da li se čujemo

...aaaaaa, čujemo se. Pišem vam po treći put u nadi da će te moje pismo ni manje ni više nego objaviti. Pošto sam izuzetno veliki ljubitelj RPG-a, molio bih vas da nipošto ne smanjete broj istih, već naprotiv da ga povećate. Samim tim je razumljivo da mi je najbolja izdavačka Squaresoft.



Goran Starčević, Požega

Pitanja:

1. Da li se priprema nastavak Chrono Cross-a i Saga Frontier 3.

2. Kom žanru pripadaju igrice Suikoden I i 2?

3. Da li postoji konverzacija Dungeons & Dragon za PS1?

4. Šta se dogodi Nemeses u igrici RE3 kada se 8 puta dobije epilog, 8 puta dobije ocena A i sve to još ponovi 8 puta (stvaaarnooooo bih voleo da znam)?

5. Kada se dve PS1 konzole povežu link kablom da li je potrebno da samo u jednoj bude CD?

6. Za koje konzole su delovi Final Fantasy od 1-6?

Za kraj pozdravite Mikajla i recite mu da mi je bolji od Uroša!!!

Pozdrav od Radovana iz Modriče

boNus Hvala na pitanju, ne čujemo se, redovno se bavimo higijenom, a i koristimo dezodoranse cvetnih aroma.

Voleli bi smo da ti izađemo u susret i objavimo što više RPG-ova, ali na žalost, nismo uvek u mogućnosti. Što se tvojih pitanja tiče, nakon konsultacija sa Mihajlom sam ti pripremio odgovore, pa ti sada vidi šta ćeš i kako ćeš:

1. I ako se priprema, te vesti još nisu stigle do nas.

2. Pripada RPG-u.

3. Ne.

4. Bog sveti zna, a možda ni on ne zna.

5. Ne, dva CD-a ili niš' od povezivanja.

6. 1, 2 i 3 na GB-u, 4, 5 i 6 na SNES-u, sa tim da je konverzija 6-ice izbačena na PSX. Mikajlo pozdravlja tebe i kaže "Hvala, i ti si bolji od Uroša.". Uroš kaže (širokog osmeha) "U pravu ste obojica. NAJLOŠIJI SAM!!!!"

GLUPE IGRICE

✉ Zovem se Ivan iz Batajnice,

časopis je cool!!!! Kupujem ga redovno, ali da vas više ne smaram da predem na stvar. Imam nekoliko pitanja: Zašto stavljate neke glupe igrice u časopis kao što je Torg i Star si-eer puzzle, neki kralj ide u neku skalameriju da bije neke patuljke, lopove ili star sweer puzzle. Taj koji igra tu igricu nek bolje kupi tetris!? Da li stavljate te igrice da bi popunili prostor (rubrike)? Da li možete da objavite neke šifre za MUSAČIJA za PlayStation?

Bratić Ivan, Batajnica



Nenad Jovanović, Valjevo

mi i vi na ti

boRUS Moram da ti skrenem pažnju na to da smo mi časopis o igrama za konzole - ne za DOBRE igre sa konzola. Mislim da bi bilo glupo da ne opisujemo loše igre, jer naša je svrha prevashodno da vas "posavetujemo" koje igre da pribavite i kojih da se "čuvate" kao krševa, a i da bi izbegli "komercijalizaciju" igara i nazovi hitova. Što se tiče "Musačija", nismo u mogućnosti da je pronađemo, pa se pitamo: Da li smo mi zakazali ili se tebi potkrala greška u pisanju?

FERRARI VS BAGER

✉ Kšššš.., 'alo Bonus!?

Da l' je to prava frekvencija, jeste (znam da jeste). Imam 14 godina, listam vas od VIII numbera (malo je "too late"). Pa da pređem odma' na stvar. Einz kritika na vaš lis'. Bonus jesam jedva našao (svi su bili već rasprodati) pa vas stoga lepo molim (volim) da malo povećate tiražnost. Pod zwei (e sad će da "viš"). Ne odobravam š'o mi Mile (Mihajlo) iz 11. i Acke (Aca) iz 12. numbera diraju Jovicu (Satorog). Ni jedan bageruška se nije merila sa Turbo Injection Ferari sa 400 konj. snaga, 350km/h (brže od zvuka) Ridí Shumaherom. Lunar II je legendarna klasika za sege (Mile je malo, malo više neobrazovan), New Grove (magare što ripa po livadi), nije loša zamisao (jeste malo ne-realno ocenjena), a Paper Mario nemo mi pipate. Zbog Maria, uz koji sam izraso će se sretnem s' onog Acu u paklu (ili u Mortal Kombatu). Ja sam ljubitelj inače svi žanrovi, ali se naročito obradujem kad vim neku staru igru npr. Mario ili Disney (hoću mene da pozdravi Šilja). P.S.(Za Uroša) Ule kad ideš da odobrijaš redakciju, zivni me da se vrnem tam i ja malko da đipim. Treba mi za GBA! Kraj poruke. Prijem. Kšššš...!!!

CODE: Ridí LOKAC: Jagodina

boRUS Ršhkhkh. Alo obala dali se čujemo. Ajde bre radi... (Izem ti raspadnutu radio-stanicu) Alo, Ur(l)oš ovdí. Ne da se brineš, ti si mi glavni izbor kada je "robijanje" kasice u pitanju, nego mi je frekvencija razmuljana, pa mi se mestimično gubiš... Bonus bre potrošna roba, moraš da budeš brži (razgrabi se), a Satorija više ne diraju (ja ću da ih peglam ako se usude). Rodžer, over!

KO SE LJUTI?

✉ Čao!

Zovem se Igor i ovo pismo vam pišem sa razlogom i razočarenjem. Moram da se požalim nekom, uredniku ili ne znam kom već. Zato što moj nagrađeni crtež (Hugo2) iz broja 7 i dan danas nije



Otašević Mihajlo, Beograd

nagrađen. Veoma sam ljut zbog toga, ali nadam se da će greška biti ispravljena do sledećeg broja.

boRUS Grešku ćemo naravno ispraviti, nemoj da se ljutiš. Puno vaših pisama stiže, puno toga treba uraditi, poslati, a moguće da se tvoja nagrada izgubila negde u pošti. Mogao si i da nam se javiš u međuvremenu pa bi tu veliku nepravdu ispravili.

RIVER PA RIVER

✉ Zdravo NUSBO!!!

Evo i ja da vam se javim napokon, posle desetog broja, UH! Neću da vas hvalim da ste najbolji jer niste, prvo mesto je prazno a vi ste odmah iza. HAHHAHA!!! Moram malo da vas kritikujem: ubacili ste igre za PC nemam pojma zašto ali mi se to ne sviđa jer je Bonus časopis za konzole a ne za kompjutere, sem toga postoji veliki broj časopisa koji se bave istim.

Umesto stranica ispisanih o igrama za PC mogli ste da ubacite par postera više, ne biste trošili puno farbe pri štampanju. Ubacite neke igrice tj. rešenje igrice koje su ispile sa liste najigranijih a opet označavale su neki davni period. Npr. Soul River. Ostalo is Oket i nastavite skoro kao do sada.

Uz pozdrav šaljem vam ovu sliku (crtež) i nadam se da će vam se svideti. Tražim malu pomoć oko Soul Rivera.

Pozdrav od vernih čitalaca
Mirka i Zourana, Šahbaz!!

boRUS Svaka kritika je dobra, pa čak i svaka deseta. Zar je to odgovoran odnos prema voljenom časopisu???

Što se PC bloka tiče, to smo već toliko puta razjasnili, svi svetski kompjuterski časopisi imaju blok posvećen igrama na konzolama, zašto i mi da ne ostavimo malo mesta za neke igrice za PC.

A kada su rešenja starih igara u pitanju, to sve zavisi od vas. Ono što vi u anketama tražite, mi se trudimo da vam izademo u susret.

Imaćemo u vidu i Soul Reaver, i kad budemo bili u mogućnosti mi ćemo vam želju ispuniti, pa vi sad vidite kakav smo mi časopis.

Nemojte da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to znamo. Pišite nam šta vas muči i zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.



Nele, Valjevo

GOROS TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repriza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

**Zašto
ga
slušati**
pronadi svoj odgovor

GOROS TOP FM 96.4 MHz



Sega i dalje živi

I to ne samo kao proizvođač igara! Segini proizvodi će i dalje živjeti u srcima i dušama svih nas, pravih ljudi i zaljubljenika - kao i u stvarnosti. Naime, Sega Europe je objavio da je postigao sporazum sa kompanijom BigBen Interactive, prema kome će BigBen Interactive distribuirati Segin softver, ali i hardver i periferne dodatke za Segine konzole. Glavni Baja za evropski ogranak Sege, Kazutoshi Miyake je izjavio da: "je Sega posvećena tome da Dreamcast ostane potpuno dostupan i u punoj distribuciji." Ovo samo još dodatno komplikuje situaciju sa nesretnim Dreamcastom - treba pogledati istini u oči i shvatiti da, kada se konzola više ne proizvodi, ma koliko ona dobra bila (što Dreamcast neosporno jeste), to znači da ona više nema budućnost i da će pre ili kasnije (verovatno pre) izumreti. Ipak, zbog velike količine korisnika i ljubitelja Dreamcasta, izgleda da su u Segi rešili da mu produže život, što je više moguće... Ipak, kako se boriti protiv sve manjeg priliva igara, pošto ljudi ne žele da prave igre za konzolu koja se više ne proizvodi? (MT)



GBC -> PS2

Ako vam je žao što ste propustili jednu od ključnih epoha razvoja čovečanstva kao što je bio Game Boy Color, a nemate priliku da kupite Game Boy Advance - rešenje postoji - kupite PlayStation 2!

Naravno, ko se nameracio da kupi PS2, kupiće ga - ali nekima će možda Sonyjevu konzolu "osladiti" činjenica da ćete uskoro moći na njoj da igrate igrice za Game Boy Color. Engleska kompanija Datel je najavila da će objaviti Game Boy Color emulator za PlayStation 2 - i to emulator koji će koristiti grafičke mogućnosti PlayStationa 2 da vizuelno poboljša igre za dobri stari GBC. Uz emulator ćete dobiti i osam igara za GBC - da se odmah uverite da stvar radi - a dobićete i kertridž na koji možete snimati igre (koje ste na primer, skinuli preko Interneta sa neke od lokacija koje nude "hakovane" igre za Game Boy) i igrati ih na GBC-u, ako ga posedujete (mada, šta će vam onda emulator?). Ovaj proizvod će koštati čak 60 USD, ali vredi, vredi... (MT)



Novi model PlayStation 2

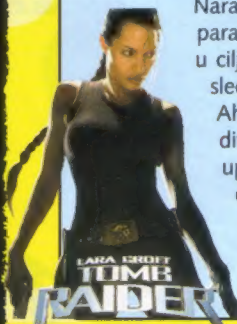
Korporacija SCE je najzad i zvanično objavila da će (i kad će) pustiti na tržište novu verziju PS 2 konzole. Novi model će nositi serijski broj SCPH-3000 i u Japanu će se pojaviti 18. aprila, malo više od godinu dana posle pojavljivanja prvog talasa PlayStationa 2. Novi model će biti manje-više nov samo za Japance, pošto će glavni novitet biti nova utičnica za hard disk i mrežni adapter, što američka i evropske verzije konzole već imaju. Ipak, najavljuju se još neka poboljšanja, uglavnom "nevidljivog" tipa, ali zvaničnici Sonyja za sada ništa konkretno ne spominju. No, zna se za jedno "pogoršanje" - uz novi model nećete u paketu dobijati daljinski upravljač i memorijsku karticu. Moguće je da je Sony ovo uradio da bi održao cenu konzole, s obzirom da se ni o ceni ovog novog modela još uvek ništa ne zna... (MT)

Muzika, igre i Angelina

Ah, koliko lepote na jednom mestu kada se sastanu jedno od najvećih svetskih rok-pop imena - irski sastav U2, igra kao što je Tomb Raider i glumica kao što je Angelina Jolie (dobro, dotična možda i nije toliko dobra glumica koliko je obdarena nekim drugim kvalitetima).

Naravno, samo Holivud može imati dovoljno para i uticaja da napravi ovakvu smesu, sve u cilju da bi nas što bolje zabavili i naravno sledstveno tome, uzeli nam što više para...

Ah, da, vest, vest... Vest glasi da će U2 raditi muziku za film Tomb Raider. Spot se upravo snima u Los Angelesu, a izgleda da će se u spotu U2 boriti sa svojim zlim dvojnicima, a da će im Angelina u celoj priči pomoći da spoznaju svoje pravo sopstvo... (MT)



Microsoftova tajna!

Do očiju javnosti je "procureo" tajni dokument, tačnije, neka vrsta plana razvoja i prognoze tržišta koju je Microsoft izveo i tokom Tokijskog sajma elektronske zabave poslao svim kompanijama koje su ugovorile pravljenje igara za Xbox. Šokantno u tom izveštaju je da (skoro nasuprot pričama koje trenutno priča, a boga mi i poslovnim potezima koje trenutno preduzima - vidi sledeću vest) Microsoft ne planira da se ozbiljnije pozabavi mrežnim aspektom Xboxa (tj. podrškom za mrežno igranje u vidu servera i igara), dok Xbox ne stekne "lojalnu bazu korisnika u osnovnoj ciljnoj grupi muškaraca od 18 do 30 godina, te da se stoga savetuje kompanijama koje bi pravile mrežne igre za Xbox savetuje da se do daljnjeg od toga uzdrže", kako piše u dokumentu. To bi praktično značilo da Microsoft ne planira da počne da pruža podršku za mrežne Xbox igre, bar do polovine 2002, a i da nas lažu i mažu i obećavaju stotine megabajta igara u sekundi, dok s druge strane govore ljudima da ne prave takve igre dok ne vide da li će se Xbox dobro prodavati! No, valjda je to normalno ponašanje jedne korporacije, kojoj je, kao i svakoj korporaciji, ipak osnovni cilj zarada! (MT)



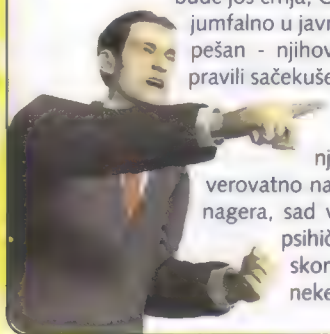
Game Boy Advance uspešno debitovao



21. marta se na radost hordi malih (i ne tako malih) Japanaca u prodavnicama širom Ostrva izlazećeg Sunca pojavilo novo Nintendovo čudo - Game Boy Advance. I prvi rezultati prodaje su toliko zadovoljavajući da postoji opasnost od raspada Nintendo zbog prevelikog broja rukovodilaca koji rezervišu doživotna letovanja na egzotičnim ostrvima. Naime, od njegovog pojavljivanja (21. mart) do 25. marta, prodato je 523.000 (od 650.000 isporučenih) primeraka ove konzole, što je bilo "po planu", ali tako sumanuto visoka očekivanja mogu da imaju (i da ispune!) samo japanske korporacije. Uz to, rasprodato je svih 159.000 primeraka igre Super Mario Advance. Radi poređenja, navešćemo da je u istom periodu prodato 70.000 PS dvojki, kao i 29.000 primeraka Dreamcasta (zaboga, ko kupuje sve te konzole?) No, i pored ovog silnog uspeha, čelnici Nintendo su oprezni i najavili su da će - verovatno poučeni iskustvima Sonyja - prepoloviti broj od milion planiranih konzola za američku premijeru. Ko ih je terao da najave milion konzola? (MT)

Codemasters doakali pirateriji?

Igračka industrija na sve dovtljive načine pokušava da stane na put onima koji im oduzimaju pošteno zarađenog 'leba od usta, odnosno svetskom bauku piraterije koji preta da postane strašnija stvar od terorizma i nuklearnog oružja zajedno. Najnoviji pokušaj je bio individualna inicijativa, te projekat kompanije Codemasters, koja je svoj najnoviji hit za PlayStation, igru LMA Manager, "obezbedila" na krajnje surov način - naime, igra je isprogramirana tako da se informacije na narezanom, piratskom disku "degradiraju" tj. postepeno upropašćavaju. Ne pitajte me (nas) kako su to izveli, mi nismo ni pirati ni programeri, mi samo pišemo o takvim stvarima - kompanija, inače tvrdi da do slične degradacije podataka ne može doći na originalnoj kopiji. Da stvar bude još crnija, Codemasters je početkom aprila trijumfalno u javnosti objavio da im je potez bio uspešan - njihovi tajni operativci (?! o, bože) su pravili sačekuše kod pirata i lično videli bar 30 ljudi koji su vratili piratsku kopiju igre, jer su imali nekih problema s njom! S obzirom da ćete kod nas, verovatno naći samo piratsku kopiju LMA Managera, sad vas obaveštavamo da se unapred psihički pripremite na probleme s diskom, ako želite da budete menadžer neke britanske ekipe. (MT)



Muzika i igre



Kompanija Codemasters već neko vreme ima "dil" s najvećim prikrivenim propagatorom muzičke industrije i najvećom duhovnom hranom tinejdžera širom sveta, velikim MTV-jem. Rezultat tog "dila" je veoma zanimljiv (ali ne i najbolji, ni izbliza) program za pravljenje muzike (i pratećih spotova) na vašem PlayStationu, MTV Music Generator. Naravno, pošto je MTV uspešan, i Music Generator je bio uspešan, te Codemasters planira nastavak, ali ovaj put za PlayStation2, naravno. Zanimljivo je da su Codemastersi za evropsku verziju programa MTV Music Generator 2 potražili pomoć (čitaj: platili hrpu keša) Davida Moralesa, jednog od najpopularnijih svetskih DJ-ova i remixer. Osim Moralesa, koji će biti glavni donator i koordinator projekta, na njemu će se pojaviti i Gorillaz (novi, virtualni bend nekadašnjeg pevača sastava Blur), Apollo 440, Cassandra Fox i Halo Varga. Gorillaz su čak napisali i stvar samo za MTV - MG2, sa kojom ćete moći da se zezate i da je remiksujete. MTV Music Generator 2 bi trebalo da se u Sjedinjenim Državama, Kanadi i Britaniji pojavi tokom sledećeg meseca. (MT)

Game Boy Advance u Evropi

Nintendo je najzad našao za shodno da objavi datum evropske premijere prenosive konzole Game Boy Advance. Datum je 22. jun, što je stvarno super, s obzirom da je to samo 11 dana posle američke premijere (super je zbog činjenice da, iz nekog razloga, japanske kompanije kao po pravilu Evropu stavljaju iza Amerike kada je u pitanju vreme pojavljivanja nekog digitalno-zabavnog proizvoda). Naravno, očekujte da će se GBA negde u to doba pojaviti i u Jugoslaviji. Naravno, da biste do punog potencijala uživali u Game Boy Advanceu trebaju vam igrice. Nintendo je objavio i spisak od 40 igara koje bi trebalo da budu dostupne odmah, prvog dana evropske prodaje. Evo nekih naslova sa tog spiska: Super Mario Advance, Castelvania: Circle Of the Moon, Tony Hawk's Pro Skater, Kuru Kururu Kururin, Konami Crazy Racers... Po svemu sudeći, tih pola miliona srećnika koji (kako bar ja očekujem) već u toku prvih nedelju dana razgrabe celokupan evropski kontingent nove Nintendo konzole - imaće pune ruke vrhunske zabave... (MT)

Jači i čvršći Xbox



Microsoft je dao javnosti na znanje da planira da ojača tj. poveća kapacitet hard diska (ili čvrsnika, kako bi to rekli borci za čistotu novohrvatskog jezika) koji će imati njihova Xbox konzola. Umesto planiranih 8 gigabajta, Xbox će imati hard disk kapaciteta 10 GB. Microsoft je izgleda shvatio da će do kraja godine, za kada je najavljena američka premijera ove konzole, 8 GB biti malo prostora za prosečnog korisnika - mada ni 10 GB neće biti puno, ipak je u pitanju poboljšanje koje pokazuje da Microsoft osluškuje primedbe potencijalnih kupaca. Nešto slično kaže i njihov zastupnik za javnost: "Ovo je još jedan primer povećanja vrednosti za naše kupce," reče on. Valjda će na još neki način malko pokušati da opravdaju cenu od 400 USD, koliko se priča da će Xbox koštati. (MT)



Sega isplivava?

Finansijski izveštaji iz kompanije Sega za period koji obuhvata kraj marta, sugerišu da je jedna mala Sega možda konačno na putu da ispliva iz bule u koju je zapala, tačnije, da je prestanak proizvodnje konzola i koncentrisanje na proizvodnju igara bio dobar potez za ovu kompaniju. Naime, pred Tokio game show - veliku izložbu digitalne zabave, koja se održala krajem marta u Japanu - Segine deonice su skočile za 11% - što uopšte nije šala u surovoy džungli berzanskog kapitala. Tome su pomogle i (kako se kasnije pokazalo, istinite) špekulacije da će na dotičnom sajmu Sega možda prikazati igre za Microsoftov Xbox. Da li se to stvarno nazire svetlost na kraju tunela za ovu kompaniju, s obzirom da su Segine deonice u stalnom porastu od kada su prestali da proizvode konzole? ■ (MT)



Igre godine

Mi smo u Bonusu napravili naše nadmetanje za igru godine i rezultati su poznati celom svetu. Naravno, ni ostatak sveta nije imun na kojekakva nadmetanja tog tipa - a najeminentnije nagrade u svetu konzolarnih i PC igara dodeljuju se, a gde bi drugde, nego u Kaliforniji. Na Konferenciji tvorca igara (GDC), koja se krajem marta održala u San Hoseu, dogodila se i četvrta godišnja dodela nagrada za dostignuća u interaktivnoj zabavi - da ne tupo - Oskar za igrice.

Najveći uspeh od konzolarnih igara postigla je simulacija snouborda SSX za PS2, od

kompanije EA Sports, koji je dobio pet nagrada - između ostalog i nagradu za najbolju konzolarnu igru godine.

Među uspešnicima su naravno bili i Squareov FF IX koji je odneo nagradu za najbolju RPG igru, kao i za art i animaciju. Igra Legend Of Zelda: Majora's Mask je donela tri nagrade, među njima i one za najbolju akcionu avanturu i najbolji dizajn. Izdajamo još i Shenmue za Dreamcast, koji je pokupio nagradu za igru koja je unela najviše inovacija u konzolarne igre. Vi sad lepo uzmite februarski broj Bonusa i sami uporedite s našom godišnjom top listom. ■ (MT)



Ubrzana fantazija

Square, japanski gigant RPG igara sve više iznenađuje u poslednje vreme. Posle do skoro mnogima neverovatnih (i neproverenih) vesti da je Square u finansijskoj krizi zbog ogromnih ulaganja u film Final Fantasy: The Spirits Within (koji će se definitivno prikazivati u maloj sivoj Jugi), Square je iznenadio goste na tokijskom sajmu digitalne zabave velikom reklamom i propagandom za igru Final Fantasy X, sasvim suprotno tajnosti koja je skoro do poslednjeg trenutka pred njeno pojavljivanje okruživala igru Final Fantasy IX. Izgleda da je na mnoge potencijalne kupce ta tajnovitost negativno delovala, pa se FFIIX prodao u manje primeraka nego što je očekivano (mada se i dalje fantastično prodavao). Deseti nastavak ovog serijala koji je obeležio RPG-ove devedesetih će biti pravi test za Square - osim što je ovo prvi nastavak koji je za konzolu sledeće generacije, videćemo i da li će novi FF moći da se izbori s kritikama koje ceo serijal trpi u poslednje vreme. Kritičari uglavnom govore da je sve to lepo i fino, ali da je neinventivno i da je svaki FF "još istoga". Stoga je Square već prikazao igrivi demo za FF, i obradovao nas jednom lepom večću - izlazak igre (u Japanu, naravno) je pomešten - unapred, za jul. ■ (MT)

SQUARESOFT

Svašta za GB Advance

Game Boy Advance je odlično započeo svoju karijeru u Japanu. Kompanija Mad Cats je najavila da će za E3 sajam, koji se održava u maju u Kaliforniji, spremi čak 11 dodataka koji će vam poboljšati i olakšati uživanje uz ovu konzolu! Neki od njih su: multi link kabl, koji omogućava povezivanje dva Game Boy Advancea; Light & Magnifier, ili ti osvetljivač i lupa - koji služe da uvećaju i osvetle ekran GBA; pa adapter koji omogućava da priključite GBA na električno napajanje automobila; tu su naravno i stereo slušalice, ali i MP3 plejer (!) za GBA; zatim Personal Data Manager, tj. poseban kertridž na kome možete snimiti bitne informacije, telefone, e-mail adrese i slično; a tu je i Travel Pack, u kome se nalazi multi link kabl, Light&Magnifier, kao i specijalni "kavez" od metala i gume u koji možete staviti vaš GBA i time ga, jednog, zaštititi od neželjenih udara i padova. Uf! Izgleda da će uskoro sve osnovne životne potrebe moći da nam ispuni - ne kompjuter, nego Game Boy Advance! ■ (MT)

Super tajni RPG firme Namco

Posle ovako bombastičnog naslova, bolje bi bilo da vam pružimo neku zaista bombastičnu informaciju. Pa, svi ljubitelji RPG igara na konzolama koji imaju imalo ukusa i znanja o tome šta valja, trebalo bi ovim da budu oduševljeni. Naime, već neko vreme Namco je najavljivao da će započeti rad na svojoj prvoj velikoj RPG igri za PS2. Stvar je postala još zanimljivija kada se pročulo da na projektu radi studio Monolith Soft, koji okuplja preko 60 bivših zaposlenih kompanije Square. No, niko nije ni sumnjao da će u Monolith Soft-u za Namco, započeti rad na igri koja je nastavak legendarnog RPG-a

Xenogears koji je 1998. izdao Square! DA, narode,

u pitanju je nastavak Xenogearsa, a zvaće se Xenosaga. Iznenađenje što Namco objavljuje nastavak igre čiji je prvi deo objavio Square umanjuje saznanje da su i Xenogears pravili momci iz Monolitha - dok su bili zaposleni u Squareu! Za sada nikakvi drugi detalji o ovoj igri nisu objavljeni, ali u svakom slučaju očekujemo nešto izvrsno. ■ (MT)



Najveći izbor igara za Sony PlayStation
i Sega Dreamcast. Hitovi bez čekanja.
Popusti na malo 🎮 + 🎮 i na veliko.



Sony

Sega

+ dodatna
oprema



Welcome To The World
Of Video Games



Naručite besplatno katalog u boji !!!



SPRING

Bulevar Lepinja 10G, YU
Tel: 311-53-42,

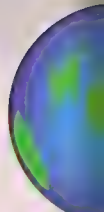
Biznis Centar Lokal VP 20
064-116-79-20

SPRING





Dreamcast

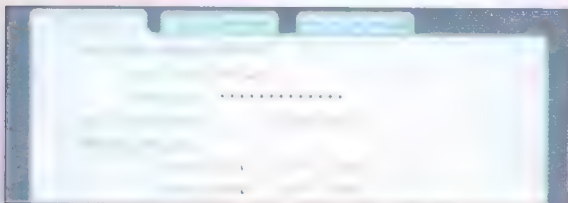


Ulazak Interneta u svet igračkih konzola, mnogi s punim pravom smatraju malom revolucijom. Aparat koji je to prvi omogućio je Dreamcast, Segino čudo od konzole. Da povezivanje DC-a na Mrežu svih mreža nije samo privilegija korisnika na Zapadu uverili smo se i sami proteklog meseca, kada smo preko Sega Neta odigrali partiju Quakea sa ljudima s druge strane planete...

Šta vam je potrebno da biste se sa svojim Dreamcastom otisnuli put uzburkanog Internet mora? Pre svega, neophodno je da kod nekog od lokalnih dobavljača Internet usluga, takozvanih provajdera, otvorite svoj nalog, kada ćete dobiti korisničko ime (username), šifru i eventualno parametre za podešavanje tzv. DNS servera (vidi kasnije). Sledeće što vam je potrebno je odgovarajući softver, otelotvoren u obliku programa Web Browser, verzije 2.0 ili 2.6 (ova druga je pogodnija, jer pruža podršku

za tastaturu i miša, koji u mnogome olakšavaju čitav proces). Ubacite Web Browser CD u konzolu.

Tokom procesa registracije, program će vas upitati za mesto boravka (Amerika, Kanada), što ne utiče na dalji proces podešavanja, tako da možete izabrati bilo koju od ponuđenih zemalja. Sledi unos informacija o vašem provajderu (u opciji "Use your current ISP"). Tu, u sekciji Basic Info unosite svoje puno ime (Your Real Name), korisničko ime (User Login) i šifru (Passwords),



kao i pristupni broj provajdera i adrese DNS servera (podatke dobijate u brošuri koju obezbeđuje dobavljač kod koga ste otvorili nalog). Potom slede podešavanja u okviru opcije Dial i Proxy (za servere koji ga podržavaju). Unete podatke Dreamcast će sačuvati u svojoj internoj memoriji, tako da nećete morati ponovo da ih unosite sve dok ne budete menjali provajdera.

Obratite pažnju i ISP parametre unesite ispravno (onako kako su zapisani u servisnoj knjižici koju dobijate od provajdera), jer u suprotnom nećete moći normalno da radite. Pre nego što zadate naredbu za konektovanje, proverite da li je modem uključen u telefonsku liniju. Sa Sega Dreamcast

Network ekrana, nakon što izaberete opciju Enter, pojavice se pop-up prozor nazvan Modem Messages, preko koga će vam biti saopštene sve informacije o toku modemskog povezivanja. Ako sve bude išlo kako treba, prozor s modemskim porukama će nestati nakon jednog minuta i ekran će zasvetleti i pojaviti se obično u ljubičastoj boji s porukom "Welcome to the Dreamcast Network". To označava da ste uspostavili vezu s Internetom i da ste, kako se to žargonski kaže, "ulogovani".

Sledeći izbor odnosi se na lokaciju koju ćete posetiti. Preko opcije Sega Dreamcast Network doći ćete do Seginog sajta posvećenog Dreamcastu, dok će vas pritisak na Start odvesti u Home meni. Pomerite kursor u gornji levi ugao, na natpis Search (s ikonicom lupe) i pritisnite crveni taster. Pojaviće se formular za pretraživanje sadržaja Interneta ili unos web adrese. Ako označite prazno polje s natpisom "Go There", pojavice se tastatura za unos adrese. Na tastaturi se nalaze i



prečice koje omogućavaju brz unos uobičajenih parametara, kao što su "http://www." i ".com/", kao i backspace taster kojim ispravljate eventualne greške u "kucanju" (daleko je lakše ako imate tastaturu za DC). Jedna od lokacija koje preporučujemo da posetite na početku svoje surferske avanture je <http://world.std.com>. Inače, sajtove koje često posećujete možete čuvati u memoriji, pod opcijom Favorites (pristupa joj se iz Home menija, koji se poziva pritiskom na Start).

Da biste poslali elektronsko pismo (e-mail), postavite kursor preko belog okvira koverta i pritisnite crveno dugme. Pojaviće se formular za unos poruke. Prekidanje veze vrši se pritiskom na bele strelice, koje ujedno služe kao indikator povezanosti - ukoliko strelice promene orijentaciju, znači da je došlo do prekida veze i da je treba ponovo uspostaviti ("pucanje" veze je česta pojava na domaćim centralama).

Gde sve možete ići kad se nađete na Web-u? Odgovor je - svuda. Na raspolaganju su vam servisi Sega.com, World Wide Web (www), E-mail i Chat, dakle sve što vam može zatrebati. Sega ima brojnu on-line zajednicu koju čine korisnici koji po-

stavljaju pitanja, pružaju odgovore i dele informacije o brojnim temama. Ukoliko ste u mogućnosti da postanete pretplatnik AT&T Worldnet servisa, i da preko njega pristupate Sega.com sajtu, možete besplatno dobiti tastaturu za DC.



predstavljamo

surfing

Uputstvo za korišćenje Sega.net servisa možete preuzeti sa samog sajta, u sekciji Manuals. Surfovanje ostatkom Interneta je takođe omogućeno, s tim da ograničenja postoje za stranice koje koriste frejmove i zahtevaju veću ekransku rezoluciju, kao i za prezentacije koje koriste Java i Flash aplete, za koje u ovom trenutku ne postoji podrška.

Za početak pokrenite Quake 3 i odaberite opciju Internet Game. Igra će pročitati ISP parametre zapisane u memoriji i tražiti od vas da potvrdite njihovu ispravnost. Ako je sve u redu, izaberite opciju Dial sa dna ekrana. Sačekajte par desetina sekundi i DC će se naći na Internetu, a Quake 3 će početi pretraživanje servera preko kojih se možete uključiti u neki od on-line okršaja. Zbog poslovično lošeg kvaliteta domaćih veza, može se dogoditi da ni jedan server isprva ne bude pronađen, ali budite uporni i birajte opciju za ponovno pretraživanje sve dok se ne pojavi lista od nekih 250 Q3 servera (95% njih nalazi se na Sega.net serveru). Verzija igre koja se distribuira na našim prostorima predviđena je da pretražuje samo američke servere Sega.net domena, a neke od evropskih servera naći ćete na sledećim adresama (ukucate ih i DC ih odmah "pronađe"): 24.27.106.38:27960 do 27962, 212.127.21.154:27982 (nije uvek aktivan), 62.180.57.177:27960 do 27982, 62.254.88.160:27960. Kada se nađete na serveru, posmatrajte spisak arena, priključite se onoj na kojoj ima manje od 4 igrača i ludnica može da počne (izabarete arenu, a potom opciju Fight)! Tokom borbe možete čak stupiti u direktnu komunikaciju sa saigračima, preko opcije Chat (prethodno definišite preko opcije Setup/Controls taster za Chat). Kad se nađete u toj opciji, pritiskom na taster A dobićete nacrtanu tastaturu preko koje unosite poruke. Zanimljiva mogućnost koju Q3 pruža je pregled korisnika u arenama, što



vam omogućava da vidite ko se sve igra pre nego što se pridružite "šorki". Naravno, Q3 nije jedina Dreamcast igra koju možete igrati preko Interneta (ali je daleko najbolja).

Tu su i igre poput 4x4 Evolution, NBA i NFL 2001, Unreal Tournament, Daytona USA 2001, Phantasy Star Online, Chu Chu Rocket, Starlancer, Pod Speed Zone, Speed Devils. No ipak, Quake je Quake...

S obzirom da je za nesmetano igranje putem Interneta potrebna dobra veza (pojam koji je utopija za većinu domaćih centrala), preporučujemo da se konektujete u ranim jutarnjim satima, naravno samo ako vas narednog dana ne čeka škola.

Toliko od nas, vidimo se na Internetu!■



Kako se pretplatiti na **boNUS**?

LAKO!

320 din

3 broja

(+ 1 CD po izboru)

640 din

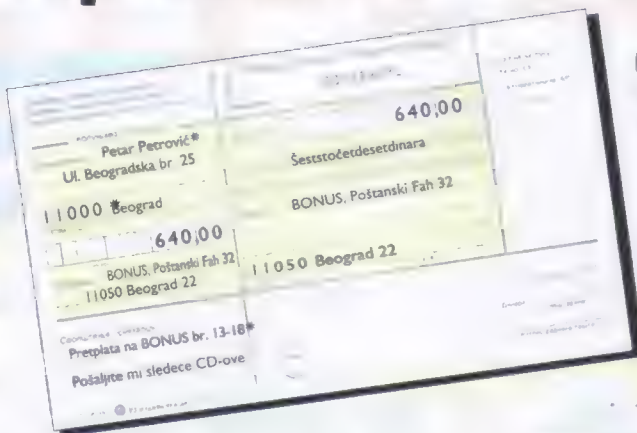
6 brojeva

(+ 2 CD-a po izboru)

1.280 din

12 brojeva

(+ 4 CD-a po izboru)



Popunite **POŠTANSKU UPUTNICU**, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, i bez daljih PTT troškova.

Eto kako!

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

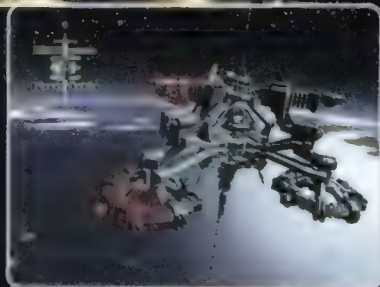
Telefoni redakcije: **011/340 77 12, 340 77 36**

boNUS

15



Too Human



Pre nekoliko godina, razvojni studio Silicon Knights započeo je rad na svom najambicioznijem projektu, igri Too Human. Nakon dosta vremena i uobličavanja scenarija, demonstraciona verzija igre prikazana je na sajmu E3, pre dve godine, i to na PlayStationu. Igra je dobila sjajne kritike i konačna verzija je trebalo da se pojavi prošlog leta. U međuvremenu, međutim, Nintendo je kupio Silicon Knights, i tako stekao prava na Too Human, o kome se od tada malo zna. Projekat se dugo držao u strogoj tajnosti, tako da sve što znamo o ovoj igri jeste da će se pojaviti na Gamecube platformi, te da će imati mračno okruženje u stilu Blade Runnera, filmsku grafiku, perfektno modelirane likove i izuzetnu animaciju. To će biti svojevrsan futuristički psihološki triler, real-time akciona avantura sa FRP elementima (Legacy of Kain se pominje kao igra s kojom će se porediti Too Human). Igra će se modifikovati prema stilu igranja, pa će se oni koji vole akciju sučeljavati s brojnijim neprijateljima, a oni koji preferiraju intelektualni pristup, sa zahtevnijim problemima. Ovakav spoj akcije i FRP-a pokazao se više nego uspešnim na primeru Deus Exa, tako da ne treba brinuti o tome na kakav će prijem kod igrača naići Too Human. Šlag na torti biće estetski dodaci, poput digitalizovanih dijaloga, full-motion video inserata i naravno, bogovske grafike. Stvari se, za sada, vrlo dobro odigravaju, tako da ćemo Too Human videti već početkom naredne godine. (GJ)



GTA 3



Zakoraćite u svet korupcije i kriminala, osetite "rush" krađe kola, dok vam policijska potera diše za vratom. D-day je zakazan za septembar

'01. kada treba da zađe u ove krajeve. Šta tu ima? Iz "usti" programera prevedeno: Grad se ponaša kao da je živ, otkriva mračne lepote velegrada, kojim noću vlada podzemlje, a posebna pažnja je posvećena realističnosti, atmosferi i autentičnosti. Uzor igri predstavljaju filmovi kalibra "Scarface", "Watriors" i "The Getaway", što nam samo potvrđuje da igra nije baš najpodesnija za dečicu. Svako od 45 vozila ima 4 do 5 varijacija, a svaki (BAŠ svaki) deo kola je podložan demoliranju. Story mode nije obavezno završiti, ali on otvara dva dodatna dela grada. Jedva čekam. (UT)



Exhibition of Speed

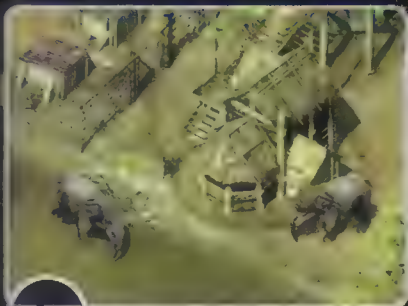
Na Dreamcastu postoji širok izbor najrazličitijih simulacija vožnji. To, naravno, nije razlog da Titus ne dovrši rad na svojoj arkađnoj simulaciji.

posebno sada kada nove igre za DC padaju kao muve. U ovom programu igrači će biti ponudeno da upravlja realnim modelima automobila kakvi su Alfa Romeo, Dodge, Ford, Jaguar i Mitsubishi. S obzirom na nedostatak detaljnijih informacija, o ovoj igri sudićemo na osnovu onoga koje predstavljaju realistične urbane trke u kojima se pojavljuju sjajno modelirani automobili i atraktivni efekti poput dima, varnica i kiše. Exhibition of Speed bi trebalo da se na tržištu pojavi sredinom aprila. (GJ)



na vidiku

Commandos 2



Drugog svetskog rata. Pored šest glavnih likova (vozač, snajperista, marinac, beretka...) ubačeni su još neki, od kojih je meni lično najgotivniji Whisky (pas). Da, da, pas je najluđi od svih operativaca, jer niko od naci-
sta ne obraća pažnju na njega (osim ako tegli leš u smeru reke). Za razliku od PC-a sve će biti u 3D, a dodatno olak-

šanje (nama) "kon- zolašima" su 4 ugla kamere. Obećana je i mnogo veća in- terakcija sa sredi- nom u kojoj se na- lazite, a poseban bonus su građevine u koje možete da ulazite. (UT)

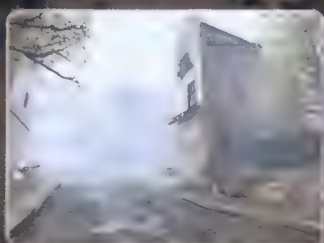
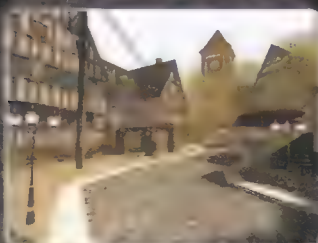


Medal of Honor: Allied Assault



Činjenica je da su Medal of Honor igre sa PlayStationa jedne od najbo-
ljih FPS na konzo- lama uopšte. Bla- godareći kompan- ijama EA i Dream- Works (EALA), is- kustvo vojevanja bitaka iz Drugog

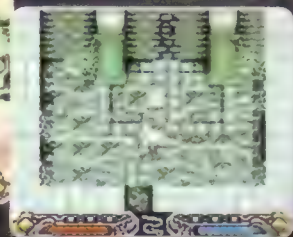
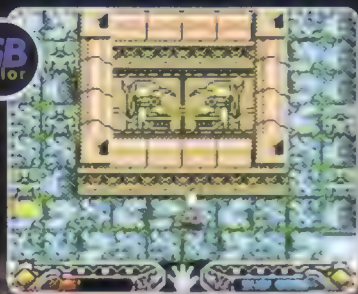
svetskog rata, prenosi se na PC u vidu nove igre nazvane Allied Assault. Igru će pokretati nenadmašni Quake 3 engi- ne, a događanja će se uglavnom zasnivati na istorijskim činjenicama. U brojnim misijama cenice se ne toliko neu- strasivo jurišanje na neprijatelja, koliko sposobnosti prikra- danja, sprovođenja gerilske taktike ili sabotiranja. O kvali- tetu grafike prosudite sami. (GJ)



Indiana Jones and the Infernal Machine



Iskreno rečeno, od ove igre već polako dobijamo gorušicu, s obzirom da se svakog meseca pojavi po jedna konverzija. Svakako, na Game Boy-u doktor Džons će biti itekako dobrodošao. THQ Igračima obećava pet-
naest nivoa u kojima treba pronaći četiri dela paklene mašine, i to pre nego što ih se dočepaju komunisti. Izvođe-
nje će biti u 2D, s pogledom iz ptičje perspektive, umesto skrolujućeg kakvo je ranije najavljeno. To će igraču obe-
zbediti dobru preglednost i veću slobodu kretanja, što će omogućiti lakše izbegavanje zamki. Igra će se u prodaji po-
javiti u vreme dok čita-
te ovaj tekst, pa zato -
navalite. (GJ)



World Scariest Police Chases

Evo igre koja će vas svrstati među najveće negativce da-
našnjice, omogućavajući vam da stvari sagledate iz njihovog ugla. Igru započi-
njete u američkom gradu Ešlen- du, koji morate da očistite. Na raspolaganju ćete imati "žandarski" vozni park, među kojima i vozila za tajne za-
datke (kamufilirana), ali i stari dobri terenski "pajdži". Pošto je igra zamišljena da bude akciona vožnja sa veli-
kom količinom demoliranja stativnih predmeta i "riljanja" velikim čuskijama po "negativcima", moraćete i valjano da vozite i valjano da pucate. U kooperativnom modu će jedan igrač voziti, a drugi pucati, dok ćete zadatke zado-
bijati putem skenera...

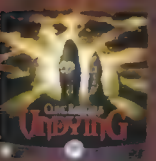
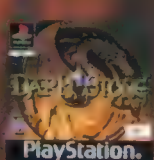
Na žalost, ne raspo- lažemo tačnim datu- mom izlaska, ali je treba očekivati u sko-
rije vreme. (UT)



MASTER CD

k l u b

- Sony Playstation - PC - AMIGA - MP3 -



OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI
Katalog preuzmite na adresi: <http://mastercdklub.tripod.com>
ili <http://go.to/mastercdklub>

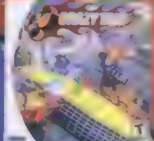
CD naslovi

Igre
Uslužni
Enciklopedije
Medicina
Mixevi
MP3 muzika

PlayStation

Dreamcast

Igre
Konzole
Memo karte
DualShock
N-Pal konvertori
I ostala oprema



ŠALJEMO POŠTOM

POSEBNE PONUDE:

Program za pravljenje MP3 kompilacija
po izboru, i ostale pogodnosti
za CD klubove i igraonice.

YU KARAOKE - Preko 800 domaćih
pesama. Tel. (063) 588-830

**Stevica Jovanovića 18
ZRENJANIN**

(023) 38-715

064 128 45 48

DivX
MPEG-4 Video Codec



Dreamcast

**PC
CD
ROM**



Dr. Mario 64



Jedna od igara koja bi mogla da privuče pažnju vlasnika Ninteda 64 (sve četvorice) sprema se u Nintendovoj kuhinji i nosi naziv Dr. Mario 64. Radi se o rimejku starog hita sa Game Boya i

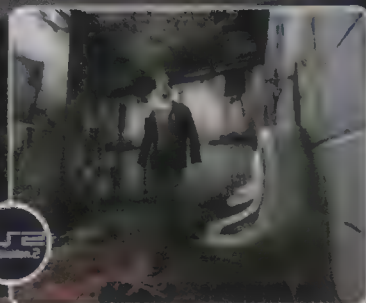
SNES-a, u kome igrač slaže kristale iste boje i tako ih eliminiše sa ekrana. Iako zvuči i suviše jednostavno, igra ima neverovatnu privlačnost koja se može porediti sa Tetrisom. Novina u N64 verziji biće režim za četiri igrača, što će biti posebno privlačno, ako se uzme u obzir činjenica da se logičke igre obično igraju u društvu. Novine su i tajmer i žire polje sa igru, i bolja grafika, naravno. Ipak, ne treba očekivati bog zna kakvo čudo od grafike - poenta je u raznovrsnosti i dobroj zabavi. (GJ)



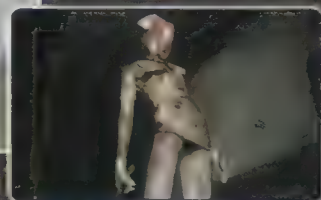
Silent Hill 2



Do sada najbolja igra koja se pojavila na PSX-u, koja je oborila mnoge rekorde i ozbiljno ugrozila popularnost RE-a, dobija svoj nastavak na jedinoj konzoli koja je iole vredna. Glavni lik u igri je James Sunderland i NIJE heroj, makar po onome što razvojni tim kaže, već je samo prosečni "Joe" koji se zadesio na lošem mestu u loše vreme. Što se same igre tiče, pojedini tester



su bili zgroženi njom, a oni garantuju da je to igra koja će vas najviše uznemiriti (neće vas iznervirati ni Bog-otac prim.ur.). Počinjete u bolnici koja odjednom to prestaje da bude, pretvarajući se u stecište mrtvaka i "lješina" koje vam o glavi rade, a da ne bude da je toliko horror, biće tu i zagonetki. Igra je zakazana za leto 2001. (UT)

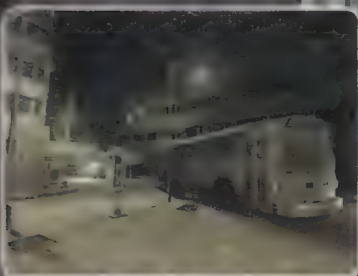


New World Order

Pojam novog svet-skog poretka na našim prostorima je prilično omržen. No, to nije razlog da nas ne obrađuje vest o igri New World Order, sočnoj 3D akciji koja nema nikakve veze s masonima. Radi se o timskoj igri, svojevrstnom akcionom simulatoru koji se odvija na realnim lokacijama i po uzoru na hollywoodske akcione filmove. Kada se umorite od fragovanja, na raspolaganju ćete imati single player opciju sa intrigantnim scenarijem o borbi protiv moćnih korporacija. Razvoj igre možete pratiti putem sajta www.insonmialkofilmare.com. (UT)

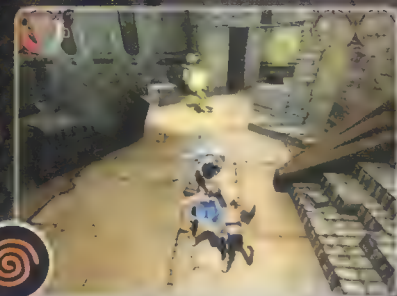


PC
CD-ROM



Heavy Metal

Iako je lagano odumiranje Dreamcasta već uveliko počelo, Capcom je odlučio da završi još jedan nastavak Heavy Metala i dostojno se oprosti od svima nam drage Segine konzole. Autori ovu igru najavljuju kao uzbuđljivu mešavinu igara Powerstone i



Outtrigger, što će reći da se radi o 3D akciji s mnogo skakanja i pucanja. Oružja će biti veoma raznovrsna i imaće ograničenu municiju, pa će igrači biti prinuđeni da podjednako koriste sve vrste naoružanja i mnoge dodatke, među kojima je najinteresantniji mlazni ranac koji omogućava kratkotrajno letenje. Okršaji u režimu za više igrača vodiće se na podeljenom ekranu, ili u seriji izazova protiv kompjuterski vođenih likova. Igra se očekuje početkom leta. (GJ)



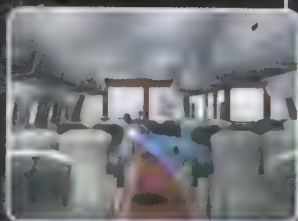
boNus



Dead to Rights

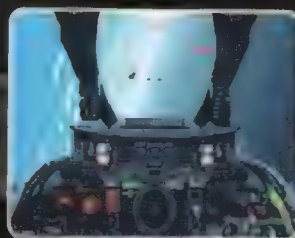
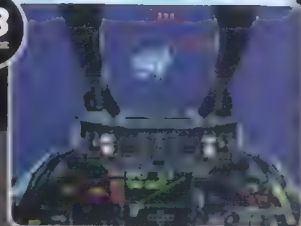
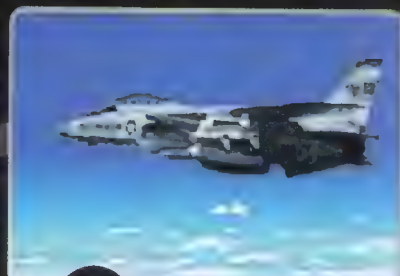


Najnovija pucačina iz trećeg lica koju nam sprema Namco bi trebalo da se pojavi tek iduće godine, ali je jedna od najperspektivnijih do sada. Pored gomile novih, impresivnih stvari koje nam programeri obećavaju, u igri će biti zastupljen savim novi sistem nišanja, pucanja, razoružavanja... Igra vas stavlja u ulogu bivšeg policajca Džeka Slejta, kome smeštaju ubistvo rođenog oca. Nakon bekstva iz zatvora, pokušavate da razrešite misteriju i sperete ljagu sa svojega imena (banalno, zar ne?). Što se tiče same igre, definitivno najimpresivniji je sistem "body impact point"-a. Pomenuti pointi kojih ima deset, omogućavaju precizno nišanje u pojedine delove tela i najrealističnije scene smrti. Jedva čekam... (UT)

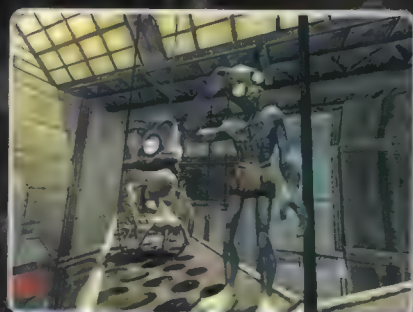


F-14 Tomcat

Vežite pojaseve i raspalite po afterburner komandama, poruka je koju nam šalje razvojni tim nove akcione simulacije letenja za Game Boy Advance. Modifikovana verzija igre Turn and Burn sa PC računara već je zapalila beta testere, čiji su utisci veoma dobri. Prirodno, kompleksnost kompjuterske verzije je značajno redukovana i prilagođena dimenzijama GBA-a, ali glatko skrolovanje i izuzetno brzo "primanje" komande učiniće ovu igru poslasticom za svakog ljubitelja dogfajt obračuna. Pogled na igru biće iz prvog lica, tačnije iz kokpita aviona, pri čemu neće biti omogućeno sakriti komande kokpita, jer bi to, prema obrazloženju programera, igru neizbežno pretvorilo u FPS limunadu. Bilo kako bilo, biće ovo igra uz koju ćemo se lepo zabaviti. (GJ)

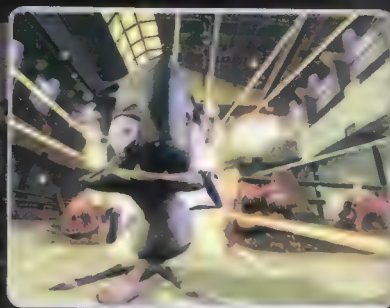


Munch's Oddyse



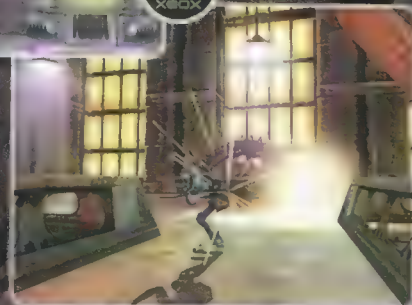
Igra Munch's Oddysee je prva konkretna potvrda teze da će loši razvojni alati i dugo vreme potrebno za programiranje igara skupo koštati PlayStation 2. Jedna od najboljih PS2 igara pojaviće se premijerno na Xboxu, i to u mnogo reprezentativnijem izdanju, s boljom grafikom i brojnim novim detaljima (izrada igre za PS2 je trenutno obustavljena). Glavni junaci priče biće Munch, "momak" u invalidskim kolicima koji će, uz pomoć svog drugara, a našeg starog poznanika Abea, pokušati da spasi kraljicu Mudokon, koja nosi poslednja jaja njegove vrste. Na njemu je, dakle, veoma odgovoran zadatak spasavanja čitave jedne rase. Igrač će tokom igre moći da prebacuje kontrole s jednog lika na drugi, što će se koristiti za rešavanje zagonetki. Recimo, Munch će biti u stanju da pliva i da kontroliše aparate, dok će Abe rešavati

probleme koji zahtevaju sposobnost šunjanja, priče ili puštanja gasova... Da, dobro ste pretpostavili, igra će biti potpuno uvrnuta, a prema najavama njenih tvoraca, napravice pravu malu revoluciju, ka-



ko po pitanju tehnikalija, tako i po novim idejnim rešenjima. Zašto će Xbox verzija biti bolja od PS2 varijante, pitate se. Neki od razloga su: brzi grafički procesor i više video memorije obezbediće kompletnu podršku za dinamičko senčenje i povećan nivo detaljnosti tekstura, veća sirova snaga

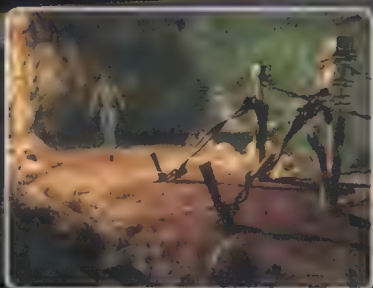
Xboxa omogućice simultano iscrtavanje većeg broja karaktera, a time i vernije predstavljanje Oddworlda; DSP mogućnosti Xboxa omogućice posve nov kvalitet zvuka, uz punu podršku za 3D zvuk. Uf, jedva čekamo... (GJ)





Alone in the Dark: The New Nightmare

Sa radošću u srcu vam mogu raportirati da je nakon gotovo čitave večnosti ova igra skoro kompletna. Lavkraftovog duha, predstavlja old school "survival horror" avanturu sa 3D likovima i prerenderovanim pozadinama.



Pošto (kao što i sam naziv kaže) se nalazite sami u tami, posebna pažnja je obraćena na svetlost i svetlosne efekte, a saznali smo i da su sve lokacije (1200) posebno prerenderovane i realizovane tako da se svaka pojedinačna površina može osvetliti. Glavni likovi se zovu

Edward Carnby i Aline Cederac, a na raspolaganju će im stajati 12 oružja.

Ključni predmeti svetlucaju kada se osvetle, ali bu't te oprezni, jer neki neprijatelji beže od svetla, dok drugi jurišaju na njega. Najkasnije će se pojaviti do kraja proteća. (UT)



Soldier of Fortune

Jedna od najkrevijih igara u istoriji računarske zabave uskoro će biti prebačena i na Dreamcast platformu. Poručnik John Mullins još jednom će krenuti u riskantnu misiju spasavanja sveta od nuklearne pošasti koja

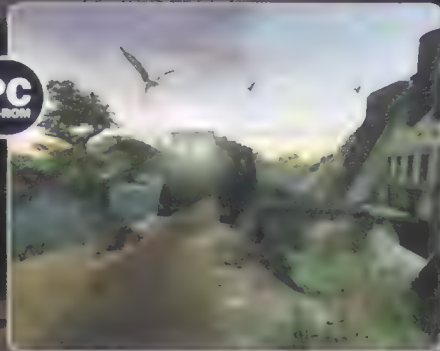


preti da zbrise čovečanstvo. John će se u akciji služiti svime što mu padne šaka, od noža do raketnog lansera koji će neprijatelje pretvarati u presovanu paštetu. Scene necenzurisanih nasilja, po kojima se ova igra proslavila, biće prisutne i u DC verziji, a to se nekima možda neće dopasti. Ruku na srce, unakaženje protivnika, otkidanje ekstremiteta, raspolučivanje glave i krečenje zidova krvlju svakako nisu prizori za svačiji stomak. Ipak, ljubitelji dobre akcije će zadovoljno trljati ruke... (GJ)



Unreal 2

Raslojavanje FPS igara na one za jednog, odnosno više igrača, najočitije je na primeru igre Unreal.



Posle prvog dela i Unreal Tournamenta, iz Epica stižu vesti o Unrealu 2, koji će ljubiteljima solo igranja doneti nova uzbuđenja.

Akcent u igri biće stavljen na priču i karakterizaciju likova, dok će akcija i uništavanje svega što se miče biti od sporednog značaja. O scenario se za sada zna toliko da će se odvijati u 24. veku i da će se, pored glavnog junaka, pojaviti i tri sporedna lika, kao i da će postojati ukupno

13 misija i mnoštvo raznovrsnih takmičkih problema. O grafici nećemo trošiti reči, samo pogledajte priložene slike. (GJ)



Legend of Alon D'ar

Stormfront Studios još uvek ne mogu da nam saopšte precizan datum izlaska ove igre koju svi sa nestrpljenjem očekujemo. Naime, prethodno nazvana "Eternal Blade", predstavlja



RPG novije generacije na trenutno najmoćnijoj konzoli (čitaj: PS2), a koji će koristiti neke nove sisteme. Pored mogućnosti da vodite četiri lika, različitih klase, rasa i sposobnosti, sve ćete rešavati pomoću mača i magije, a moći ćete da započnete avanturu sa nekim drugim. To znači da ćete moći da kontrolišete dva lika, dok vaš "sapatnik" kontroliše drugu dvojicu. Ovo je prva igra u kojoj ćete moći apsolutno da kontrolišete razvoj svojih ratnika, pošto u njoj rase i klase neće uopšte ograničavati sposobnosti, mogućnosti ili afinitete heroja. S nestrpljenjem očekujem... (UT)



SEGA

PlayStation

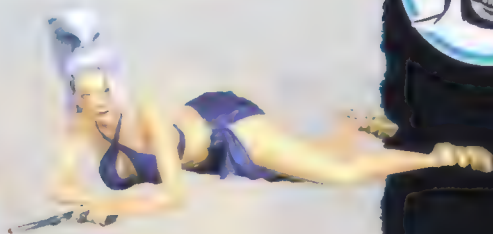
IDE GAME SHOP



Beograd, 27.marta 35-37, Tel. 011/3222-542, 3222-170
Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612-919, 3612-552

TIME CRISIS PROJECT TITAN

Uroš Tomić



Evo, podli programeri su se još jednom pokazali kao veći negativci, čineći da ja izgledam loše, pomerajući datum izlaska igre i objavljujući igru ranije no što je trebalo. Naravno, logično je da ste pomislili da sam možda BAŠ JA pogrešio, ali neee, odmah da znate, mrski programeri su krivi.

Jednom davno, u jednom Sega stakleniku, postojala je jedna igra, sa veelikim pištoljem. Evo nastavka te igre, koji će svima vama omogućiti kalibraciju (ako imate pištolj) ili nerviranje ako igru odaberete da igrate na pedu. Kakva je razlika? Kolika je razlika? Da li vam reči "muha" i "slon" govore kolika je razlika u pitanju? Da li vam treba još neki indikator, nagoveštaj, uspo-redba? Teško da ćete doživeti još koju.

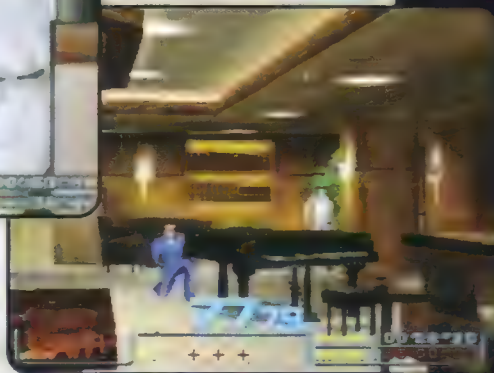
Ričard Miler, čovek kakav se samo da sanjati, neprikosnoveni šampion u streljaštvu i ko-

ličini šaržera koju može da nosi, potrudite se još jednom da oslobodi svoju cicu Marisu iz ruku kriminalnog sindikata, koji Mileru "namešta igru". On je krivac, "žrtveno ja'nje" koje mora da nestane, okrivljeno za smrt jednog predsednika države. Miler ima samo 48 sati da dokaže svoju nevinost ili će biti upoznat sa Teslinim pronalaskom koji se zove trofazna struja. Da li treba da, nagovestim da ste vi u ulozi Ričarda i da imate ograničeno vreme, te svoju vernu "ćuskiju" u ruci? I mislio sam da ne moram...

Počinjete da se krećete po površini broda, susrećući mnoge negativne likove, koji su tu da vam otuđe život, a vi se trudite

da budete što precizniji, pokušavate da pronađete krivce koji su vam smestili + oteli "žemskinju" + pojeli sarmu. Oni moraju da plate.

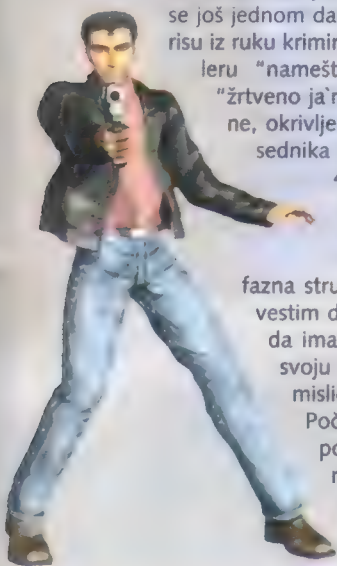
Pošto sam bio u mogućnosti da proverim kako je igrati i na džojpedu i na pištolju, moram vam iskreno priznati da je provera bila bespotrebna. Em što atmosfera nije ista, em



što igrivost nije ista, em što je vascela redakcija htela da me eliminiše, zbog radi uzvika oduševljenja i urlika hvala koja mi se odlamali od usta.

Negde u redakciji, između sardina i piva, ja i dežurni ronilac smo se oprobali u preciznosti, jes' da ni on nije za staro gvožđe, ali je isuviše bleđ za mlade naraštaje. Teško da je čovečuljak neprecizan, samo mu nedostaje malo "šlifa" ili šta-ti-ja-znam-čega", ali morate se složiti da su mladi naraštaji čudo. Njima nikad dosta krvi/akcije/uzbuđenja/adrenalina/žena (pa vi odaberite koje vam je najmilije), pa im ni igre više ne drže pažnju kao nekad.

Na ekranu se može primetiti koji su najnegativniji aspekti kada je sama igra u pitanju, njeno pre vremena izbacivanje na tržište rezultiralo je nedorađenom grafikom i "koficijentu" nepreciznosti, makar kada su "utoke" starije generacije u pitanju. Pošto sam imao prilike da se okoristim o dva pištolja, uvideo sam da je preciznost veća što



Šta mi ocenjujemo:

ZVUK:

Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA:

Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj. sve što se vidi.

IGRIVOST:

U zavisnosti od reagovanja igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA:

Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



UKUPNA OCENA:

Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.

bo'nus

nove igre



1 Igrac

Minerijiska karikla
1. Igrac

Analogni
kontroler

Podržava
vibracionu funkciju

Time Crisis 2: Project Titan

Izdavač: Namco

Sistem: PAL

Žanr: Akcija



24

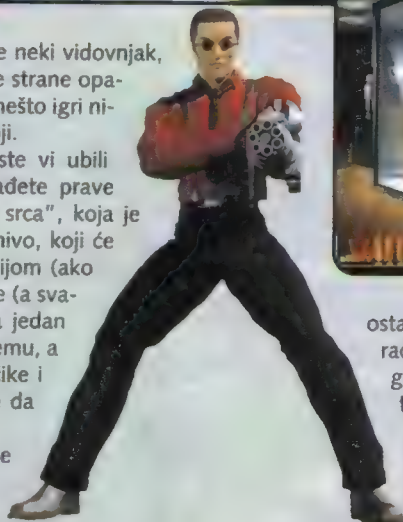
je model noviji. Inače, ako ne raspolazete prangijom sa PSX, tu je stari, dobri kontroler, koji će vam biti na raspolaganju. Možete igrati na "analogiji" (popularno nazvanoj među nama igračima) ili na kursoru, pucate na jedno dugme, a zaklon i punjenje pištolja na drugo dugme.

Neprijatelji su vazda isti, uvek stoje na istim mestima, tako da kada malo proučite igru, znaćete gde se svaki protivnik nalazi, a svi ostali će vas gledati sa divljenjem u očima, misleći da ste neki vidovnjak, koji uvek zna odakle tane dolazi i sa koje strane opasnost vrebata. Action Replay Value? Tako nešto igri nije svojstveno, može se reći i da ne postoji.

Pošto vam je smešteno, svi misle da ste vi ubili predsednika Karube, morate da pronađete prave krivce, plus da oslobodite "izabranicu srca", koja je sakrivena negde na brodu. To je i prvi nivo, koji će biti siromašniji neprijateljima i puniji akcijom (ako je to moguće). Na kraju svake veće celine (a svaki se nivo deli na tri particije) vas čeka jedan "žestok" baja, kome treba prvo izvaliti šemu, a zatim ga naučiti da je oružje za velike čike i da ga mala deca ne smeju "dilati, ili će da bo'i pupa".

Prvi koji vas čeka je ludi kuvar, možda se meni čini ili je to uticaj Mapet Šou-a na programere, koji će vitlati satarom na vas, zatim je tu i gerilac, izgledom više podseća na Bolivijca nego na Meksikanca. Prva velika celina je brod, koji morate da napustite pre uništenja, a docnije izlazite na aerodrom, koji je pun Karubijskih specijalaca koji vrebaju u potrazi za vašim vitalnim organima. Zeus je drugi jak "boss" koji će vas susresti na putu do vašeg starog znanca Divljeg psa.

Prvi put se sa njim srećete krajem sledeće celine, nakon okršaja sa Blankom, nekakijem bajom koji je član njihovog kriminalnog sindikata. Pošto je bio neuspešan pri okršaju sa vama, pojavljuje se helikopter u kome se nalazi Divlji Pas, faličan u predelu desne ruke, koja je odvojena od gazde u prethodnom delu, a primetićete da na mesto tog ekstremiteta ima obrtni top (chaingun cannon), koji ga odstreljuje na najhladniji način. Toliko o lojalnosti. Što se zapleta tiče, vođa kriminalnog sindikata je Kantaris, lepa koka još lepših oblina. Pitam se kakvu je frustraciju ona doživela u svom životu da se okrene kriminalu i "hoštapleraju" niskih pobuda. Ona je samo jedna od karika u lancu opsene koji se vrti oko Ričarda do samog kra-



ostali! zahtevati više nišanja, moraćete da ih izriličate u predelu lica ili glave ili drugog nezakonjenog dela tela. U početku, na sekvenci imate samo nekoliko neprijatelja, a kasnije ih izleće i na "desetke milijuna", ne štedeći municiju i stremeći da vas liše života, života ili vitalnih organa, a možda čak i funkcija.

Grafika je nešto što me je razočaralo, ipak je vidno da su programeri ili odustali od "pikanja" i "lickanja" igre na uštrb vremena. Iako zadovoljava sve kriterijume, ja smatram da to nije to, da su mogli još makar metar dana da se trude, trud bi im bio isplativiji. Zvuk nije ni malo loš, u gro slučajeva će zavisiti od prostorije u kojoj se nalazite, nekada ćete čuti zapomaganje neprijatelja, dok će vas u drugim slučajevima iritirati njihovo dozivanje i neduhoviti komentari. Muziku nisam primetio, pravo da kažem zvučni efekti i previše odvlače pažnju, a da je muzika "pičila" i da je bila prava, ja bih to itekako pomenuo. Atmosfera je odlična, ali samo ako se koristi "ses uno uto-kario", a bez njega je igra samo igriva, a atmosfera ode u ku...

Možda nije jedan od poslednjih hitova na ovoj legendi od konzole, ali je sigurno

Mirinkoslav Dorđević kaže:



Ova igra i pored loše, prevashodno zastarele grafike (koja kao da koristi Crisis Beat engine), donosi priličnu dozu atmosfere i igrivosti koja naročito dolazi do izražaja ukoliko posedujete neki od dodataka za pucanje. Samo igranje je veoma uprošćeno (koriste se dva tastera), što rezultuje lakim navikavanjem na igru, ali i monotonijom koja se vremenom javlja. Propratni elementi (priča, likovi itd...) su sasvim OK i u potpunosti zadovoljavaju potrebe jedne ortodoksne pucačine o kakvoj je ovde upravo reč. Moja lična preporuka svim ponosnim vlasnicima pištolja i sličnih dodataka za PSX je da ozbiljno razmisle o ovoj igri, ali sam siguran da Time Crisis 2 ipak nije pravi izbor za nas smrtnike sa običnim i Dual Shock kontrolerima (šmrk...).



boNus



no jedna od boljih igara. Meni se i svidela i pokazala se kao dopadljiva, ali samo zbog mojih sposobnosti u pranjejanju, ali na duže staze se može pokazati kao monotona, tupa, dosadna i nedinamična. U svakom slučaju, ovo je jedna od igara koju morate da "valirate" da biste ustanovili da li zadovoljava vaše kriterijume.

Još jednom bih zloupotrebio svoj položaj u medijima kako bih prosledio neke pozdrave i zahvalnice. Ovom prilikom bih pozdravio mo-

ju drugaricu Irenu, mog kuma i velikog prijatelja Velimira, Bajju, Gordanu, Kiću, Kikiju, a posebno Tinu, koja mi je opet pisala i da joj se od sveg srca zahvalim. Karl je dobar, minimal gotiva, ali više prija Astral ili neki Cujoši, makar što se mene tiče, neka GOA, neko KR-LJANJE, neki oblici koji trepere i boje koje se razlivaju. Ali, kao što sam spominjao, stvar ukusa, a o ukusima ne valja suditi. Puno pozdrava čitaocima i igračima dobre volje. ■



Satara Jovlić kaže:

Ove Namcove pucačke igre sa nišanom su mi među omiljenijim igračkim žanrovima, posebno kada ih igram pištoljem. Od prethodnog dela se ništa nije promenilo sem priče - sam endžin je ostao isti, malo poboljšan, kao i stil grafike, a i sam stil igre (sakriveni ste iza nekakvog zaklona i iskačete da ispraznite šaržer, pa onda ponovo u zaklon). Novina je da su pozadine uništive, pa kada mašite uništavate predmete po nivou. Igra se može igrati joypadom, pištoljem, ili sa obe sprave, i moja glavna zamerka igri i leži u upravljanju. Kada se igra sa joypadom nišan se ne može precizno i dovoljno brzo namestiti, a sa pištoljem, neprijatelji na samoj ivici ekrana ne mogu biti pogodeni. Tako je način na koji igrate u stvari kompromis. Ipak malo je zabavnijih igara od Namcovih pištolj igara, posebno kada počnete da bivate precizni u nišanjenju.



NABAVLJAJTE NA IZVORU!!!

PC

Igre, programi, nauka
enciklopedije, medicina,
multimedija, elektronika...

Originalni prednji i
zadnji kolor omot

Prodaja sa lagera
BEZ ČEKANJA

3+1

SONY

Preko 1000 igara
na VERBATIM diskovima
Avantura, platforme,
arkade, sport, porno...

Prodaja sa lagera
BEZ ČEKANJA
Originalni prednji i
zadnji kolor omot

Konzole, Džojstici,
Memo kartice 15 i
120 blokova, Movie
card, Konvertori...

3+1

MP3

Po izboru za
20 minuta

Načinovlja Domaća, Strana,
Narodna muzika,
Klasična, Dečija, Jazz...

Naiveći izbor pesama
Katalog za biranje pesama:
WWW.GLSOFT.CO.YU

3+1

VCD

FILMOVI na Video CD-u
Za PC, DVD player, VCD
player, Sony Playstation,
SEGA Dreamcast...

NAJNOVIJI HITOVI!
Naiveći izbor filmova
skidanih sa DVD-a
sa prevodom

Holy Smoke 2, Perfect Storm,
Natty Professor 2, Odiseja 2010,
The Mummy, X-Men, Matrix,
Gladiator, Charlies Angels...

3+1

DIVX

FILMOVI u DIVX formatu
Vrhunski kvalitet ravan DVD-u
Za PC, SEGA Dreamcast...

NON-STOP NOVO!
A Perfect murder, Face off,
Eraser, Three Kings, Matrix,
Gladiator, Payback, Contact...

3+1

DVD

Iznajmljivanje
Otkup-prodaja

NON-STOP NOVO!
Gladiator, Eraser, Three Kings,
Matrix, Mummy, Deep Blue Sea,
Basic Instinct, The Story Of Us...

The Patriot, Another 9 1/2 Weeks,
Chicken Run, The next best thing
The English Patient, The Replacements,
Anna and the King, Existenz...

4+1

SEGA

SEGA Dreamcast

128-bitna konzola za igranje,
10 puta jača od Sony Playstation,
pruža Vam sledeće mogućnosti:

IGRE, FILMOVI, CD MUZIKA, MP3 MUZIKA, INTERNET...

KONZOLE
DŽOJSTICI
MEMO KARTICE
TASTATURE
KABLOVI...

IGRE
FILMOVI
MP3 MUZIKA
INTERNET
PROGRAMI...

Non-stop novo

Uvek najnoviji hitovi

3+1

Misevi, džojstici, cleaneri,
kutilje, stalci, filteri, zvučnici,
mikrofoni, diskete...

Video i Audio kasete,
Mini disc, CD-RW disc,
Audio CD-R

Verbatim diskovi
No name diskovi
prazne kutije

HDD BACKUP
INTERNET
KOLOR OMOTI

CD KLUB

GL SONY

BULEVAR REVOLUCIJE 107

011/423-700

GL SONY

SVE NA JEDNOM MESTU!!!



CD shop **GOGIO GAME BOY** Herceg-Novi 069/045-064

PlayStation

Pipemania 3D



Satori Jo



Postoji malo igara sa jednostavnijom idejom od Pipemania-e. Ovo je igra koja je lepo radila i na 286 PC-jevima i tada je bila isto toliko zarazna i jednostavna kao i danas. Čovek se može zapitati da li ima poente uvoditi jednu od najjednostavnijih ideja za igru u treću dimenziju, ali ne vredi o tome misliti jer je to gotova stvar.

Ideja same igre je da na pravougaonom polju podeljenom na kvadrate, imate postavljen izvor tečnosti i vaš kurzor kojim postavljate cevi koje tu tečnost treba da dovedu do slivnika. Cevi dobijate slučajnim izborom, a sledećih par se vide sa strane polja za igranje. Elementi cevi su različitih oblika, a glavni (sa stanovišta poena koje donose) su + elementi, koji kada se povežu da tečnost prođe kroz oba kraja donose bonus poene. Tečnost se polagano kreće kroz cevovod ostavljajući igraču vremena da isplanira kako će postavljati cevi da bi skupio što više poena. Kada ne uspete da postavite cev, a tečnost dođe do kraja cevovoda, ona počinje da curi, time se gube poeni, a ako iscuri sva, onda i život.

Pogledajmo onda šta je treća dimenzija donela (ili oduzela) ovoj klasičnoj igri. Na prvi pogled nema baš mnogo razlike od onoga što pamtim iz prošlosti. Igračko polje mi se čini malo manjim, i okolina oko njega je animirana u stilu u kojem je ni-

vo (pustinja, led, voda, itd). Igranjem se shvata da sada postoje zadaci specifični pojedinim nivoima. Treba pokupiti zvezdice rasute po igračkom polju, tako što se postavi cev da tečnost prođe preko polja na kojem je zvezda, i tako je pokupi ... pokupiti bonus novčiće, izdržati određeno vreme dok se ne pojavi slivnik, uništiti pregrade na polju za igranje da bi mogli da postavite cevi (što se radi bombama koje nasumično dobijate sa elementima cevovoda), proći određenim putem, itd. Ovi zadaci unose malo raznolikosti u nivo, mada ne dovoljno da drastično promene igru. Meni lično je Pipemania uvek bila draga baš zbog odsustva bilo kakve komplikacije u igri, sem činjenice da morate cevima povezati dve tačke. Na koji način to uradite zavisilo je samo od vas i vaše sposobnosti da planirate unapred. Sada to više nije tako jednostavno, a često ni moguće. Gu-

bićete živote na frustrirajuće načine, a specijalno kada treba da sačekate određeni element, a imate malo manevarskog prostora zbog smanjenog igračkog polja, ili zbog polja koje se vremenom smanjuje (izuzetno frustrirajuće!).

Ukupno, igra je na identičan način zabavna kao što je i nekad bila. Inovacije nisu drastično promenile igru, pa ako ste nekad voleli da je igrate probajte i sada. Ne znam kako će se svideti mlađim generacijama, jer nema ništa što bi ih privuklo da je i probaju. Znači samo za nostalgijare. ■



Fisherman's Bait 3



Igor Simić



Ponekad, ali samo ponekad mislim da je život suviše kratak da u njega stanu sva uživanja koje čovek može da iskusi. Otići negde daleko, pobeći od velikog prljavog grada i uživati u priro-

di i njenim dobrobitima, to je prava stvar. Ali, sve je manje vremena i dobre volje da se sa prijateljima opuštam kraj reke (uzdah!), e zato nam je SONY podario svoj "prozor u svet" (u narodu od milošte nazvan Sondža), a Konami najbolju igru u rangu simulacija pecanja - Fisherman's Bait! Da, da, dobro ste čuli, ponovo su magovi iz Konamija rešili da silno nasekiraju konkurenciju još jednom "ultimate" igrom i pokušali da nas uvere u to da svaki put MOŽE i bolje. Sada je meni pripala ta velika čast da još jednom opišem igru velikog Konamija na tako MALOM prostoru (bilo je i drugih igara Konamija, ali to smo ja i kolega Tešić rešili na muški i sportski način - Partijom Tekena, ah, kakva greška!). Pa da počnemo ... ovaj, igra je ... paaaa ... malo je reći dobra, a suviše reći Mega sonična ja ću reći da je izvanredna, ali da ipak postoji mana. Evo u čemu je problem - Ne postoji opcija Reel Sensitivity (osetljivost mašine na vaše pokrete), jer svaki od likova koje vodite ima sopstvene karakteristike!!! A od ostalih statistika tu su i Line (sposobnost da održava liniju najlona), Power (snaga pojedinca) ... i da vas sada ne "davim" još puno toga. Ponovo je sa nama mod pecanja World monsters koji nas je u prošlom delu osvojio svojom zanimljivošću, ali je ovoga puta mnogo, mnogo bolji jer svako čudovište koje lovite ima svoju "priču", tu su i komentatori ovog sporta koji će vas osim prenosa i bodriti prilikom akcije i davati vam savete koji vam mogu biti i korisni (mada su ponekad i malkice suicidalni). Ponovo je pred vama veliki izbor jezera i mesta širom sveta, i još veći "arsenal" (ali ne onaj iz Londona) mamac i njihovih boja. Potrudile su se kolege iz Konamija da nas iznenade i malo većim izborom vrsta ribe koju je moguće uloviti, težina ulovljenog plena ovog puta je izražena u desetinama dela grama!!! ... i ...

tako vam kažem, nije loše ... Ha, ha, ha! Ne dajte se zavarati jeftinim kopijama najboljih igara koje vam mogu odvratiti pažnju sa prave stvari, nego lepo kupite sebi primerak ove igre i uživajte u čaroliji koju ona pruža ■



1 III 2
igraća

Memorijska kartica
1 blok

Analogni
kontroler

Pipe Mania 3D
Empire Int.
PAL / NTSC
Logička

Ime:
Izdavač:
Sistem:
Žanr:



1 III 2
igraća

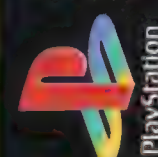
Memorijska kartica
1 blok

Analogni
kontroler

Podrška
vibracionu funkciju

Fisherman's Bait 3
Konami
PAL
Pecanje

Ime:
Izdavač:
Sistem:
Žanr:



boNUS

27



Mihailo Tešić



THE SIMPSONS WRESTLING



Mmmm... najzad je u moje ruke stigla igra koja pokušava da zajaše na talasu popularnosti žute porodice iz američkog "sporta".

Mmmm... Simpsonovi. PA još Simpsonovi u obliku najdebilnijeg (i zbog toga ponekad zaista zabavnog, uprkos sebi samom) američkog "sporta" - Wrestlinga. Ako u rečenici potražite reč wrestling, naći ćete da ta reč znači "rvanje". I, na američki wrestling je daleko od rvanja koliko i zevčenje cirkuskih klovnova od boksa. No, ipak, s obzirom na divnu osobinu koju su Simpsonovi dokazali i pokazali tokom ovih godina - da umeju na najbolji način (pomoću nadrealnog humora) da "prozivaju" sve goruće probleme američkog (i svetskog) društva - očekujemo da oni u kombinaciji sa wrestlingom, koji je oličenje svega što znači termin "idiotska zabava" mogu da se pretoče u zaista blesavu i zanimljivu igru. Da, svestan sam i da je ovo verovatno samo jedan način da se izvuče još neka para iz već više od deset godina stare priče - iako serija na američkoj televiziji traje već jedanaestu sezonu - ne pokazuje znake preterane izandalosti ili nedostatka originalnih ideja. Ali, to se za ovu igru ipak ne bi moglo reći.



Kako igra u kojoj se spajaju dve potencijalno toliko zabavne stvari ispade u najboljoj varijanti prosečna? Jednostavno, ono "potencijalno" je ostalo samo to - "potencijalno". Iako su se momci iz Fox Interactive studija potrudili da iskoriste mogućnosti PlayStationa po pitanju grafike, nisu iskoristili mogućnosti svojih mozgova po pitanju ideja i humora. Igra nema nikakav intro, što je OK - ako je igra dobra. Mada u poslednje vreme dobar intro ne znači i dobru igru, NIKAKAV intro obično znači da nešto nije u redu... No, dosta o introu.

Kada počnete igru, nudi vam se izbor od nekoliko "režima" - ma šta ja lupam, možete igrati protiv kompa ili protiv drugara. Imate još opciju da "otključate tajne opcije", no, da bi

se otključala opcija za otključavanje tajnih opcija (je li me pratite?) morate da završite igru sa svim likovima, što ja nisam uradio, pa ta radost ostaje van mog domašaja. Šteta, jer verujem (nadam se) da bi te tajne op-

cije mogle bar malo da doprinesu zabavi i poprave "siv utisak koji je ova igra na mene ostavila. Ali, možda i ne bi mogle. Činjenica da se nisam dovoljno potrudio, da jednostavno nisam imao želje, volje ni du'ovne snage da se potrudim i probam da odigram igru, makar po jednom sa svim likovima, govori dovoljno o nedostatku zabave.

Dakle, kada se psihički pripremite da počnete, morate iza-



brati jednog od ponuđenih likova - tu je cela porodica Simpson (osim Megi, koja se pojavljuje u vidu Mardžinog specijalnog tajnog oružja), tu su Barni, Apu, čuvar Vili... I još četiri neotvorena lika, koji će takođe ovom opisivaču ostati misterija. Na početku borbe svaki igrač stoji u svom ćošku i izgovori neku frazu - i to je najsvetlija tačka igre. Fraze su nove, imaju malo humora (ali malo) i izgovaraju ih pravi glumci iz serije. A onda počinje borba...

Borba protiv zdravog razuma koji vam govori: "Sinko, idi bolje radi nešto konstruktivno, ova igra je gluparija", "Ali, mozgu, pa ovo su Simpsonovi - ovo mora da bude zabavno!", "Ne sin-



Simpsons Wrestling
Izdavač: Fox Interactive
PAL
Tuča sa Simpsonovim junacima
Žanr:





...ne mora - iz ličnosti ljudi koji rade ovakve stvari... Ili imaju tu...
 ...kažu ne mora da znači da svaki proizvod koji je po seriji napra-
 ...n automatski poseduje jednak kvalitet.", "Ali mozgu, vidi - to
 ...istvano Simpsonovi. Zar im ne treba dati šansu - možda kasni-
 ...postaje smešnije/zabavnije...", "Sinko, zabavnije će ti biti da
 ...ebe u glavu (tj. mene) udaraš praznom kantom. Pa, vidi - ovi li-
 ...i svi imaju samo po tri poteza, jedno hvatanje koje u kombi-
 ...ji s nekim od tri poteza daje bacanje... i mogu da skaču. Izem-
 ...u zabavu", "Ali, vidi mozgu - pojavljuju se i neka slova, koja ka-
 ...da skupiš dovoljno da se napiše TAUNT, onda pritisneš R1 i nera-
 ...si neko vreme... A ima i još power-upova koji se pojavljuju po
 ...ringu - zdravlje, energija... A, a?", "I šta, to ti je zabavno? PA ti
 ...a sinko (a i ja s tobom) još veći debil nego što sam mislio. Pa to
 ...ma u svakoj drugoj tabačkoj igri još od bronzanog doba.", "Da
 ...ali, svi likovi imaju po specijalan potez koji mogu iskoristiti kada
 ...im se energija napuni do maksimuma - Barney podigne, Mardž pu-
 ...ti Megi na protivnika, a Vili baca grabulje i zamke za vukove.",
 ...Sve je to super, ali gubi draž posle otprilike petnaest minuta -
 ...ZATO ŠTO SU SVIMA SPECIJALNI POTEZI UVEK ISTI!", "Ali,
 ...mozgu...", "I tuča traje predugo, a pošto je detekcija kolizije loše
 ...ađena, pošto se likovi kreću nerealno, pošto ne može da se is-
 ...padne iz ringa - što je, svi znamo, najzabavnija stvar u wrestlingu
 ...pošto ne znaš ŠTA treba učiniti da oboriš protivnika, nego se to
 ...amo s vremena na vreme desi, pošto u suštini samo besomučno
 ...vratiti po drugom kraju i nazat se svojim leđima... ŠTA TI VIDIŠ
 ...u Ovim igrama? PA volim Simpsonove... "E, sad mi je divna,
 ...i divna." "Zbog lepote likova i različitih kretnosti koje iz njih
 ...izlaze... Ali mozgu, ovaj ti je ponekad u pravu. Ova igra
 ...je jednostavna i puna poteza da se pobedi
 ...Simpsonovih prevara, ali pametno su oni
 ...poslušao svet ovog malog kćera i ako
 ...ravni da je ova igra za odrasle i neke
 ...kompatibilne pismite kada
 ...pustila."



Miloš (S)marković kaže:



Kakva igra! Kakva igra! Moram priznati da me
 ...e igra, uprkos grafičkom nedostatku zadivila. Svi
 ...kovi iz popularne TV serije. Gomila poteza, grimasa, ludilo!
 ...Zamislite situaciju u kojoj se biju Bart i Homer! Ili Barney i
 ...Willy! Ili recimo dosadno vam je i smoreni ste. Okupite
 ...društvo i ubacite ovaj CD u Sony i odmah ćete se oraspoloži-
 ...ti. Komentari i ostali gegovi bitno utiču na atmosferu, ali u
 ...pozitivnom smislu. Naime, igra ne pleni grafičkom lepotom,
 ...ali je igriva i to je ono što je najvažnije!



Samo u

BEI SOFT - u



Dosta je više zaplitanja s kablovima.
**SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CON-
 TROLLER** je poslastica za svakog pravog
 igrača. Ovaj bežični kontroler ostvaruje
 vezu pomoću radio talasa, što omogućava
 neometani signal na daljini do čak 7
 metara. Zahvaljujući toj novoj tehnologiji,
 više ne postoji mogućnost da vam neko
 tokom igranja prekine signal, pa čak ni
 nameštaj ni zidovi. Gumeni rukohvati će
 vam omogućiti bolje držanje i udobnije
 igranje. Zato se lepo zavalite u fotelju i
 igrajte, ma koliko ona bila daleko od tele-
 vizora. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY
 CONTROLLER** je kompatibilan sa PlaySta-
 tion, PlayStation 2 i PS One konzolom.

Centra: Beograd, Gosp. Vučića 160, Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Miloš Marković

BURSTRICK

WAKE BOARDING II



Za sve ljubitelje ekstremnih sportova, evo prave poslastice. Do sada ste imali priliku da se oprobate u vožnji skejta, snowboarda ili BMX-a, ali sada se sve seli na vodene površine. Ova igra predstavlja pokušaj da se Tony Hawk prenese na vodene površine; ili preciznije predstavlja prvu pravu simulaciju Wake boardinga. Ukoliko ne znate šta je Wake boarding, samo nastavite da čitate text. Igra je, moram priznati vrlo igriva. Kao prilog uz to ide i činjenica da su se pojedini članovi redakcije okupili i takmičili k'o će da skupi više poena. Naravno, ovo je potrajalo "malo" duže. Cilj igre je da kroz nekoliko šampionata, par tih takmičenja i još po nečega, dokažete da ste najbolji Wake Boarder na Svetu. Treba imati u vidu da su i ostali takmičari pravi majstori i da je za pobjedu potrebno malo više od odličnog. Na samom početku, posle odličnog introa, kreće i sama igra. Možete se oprobati u nekoliko modova od kojih je upečljivo najbolje odrađen Trick Competition mod. U istom cilju je da kroz 4 pokušaja skupite određeni broj poena. Trikovi se izvode na malo komplikovaniji način. Naime, najpre morate da izađete iz brazde koju stvara čamac, potom da pritisnete kvadrat kako bi aktivirali trick opciju i tek onda izvedete jedan trik. Svi trikovi se izvode na taj način što se pravo dugme mora stisnuti u pravo vreme. Ukoliko zakasnite, trik se neće uopšte izvesti. Ali, ako poranite dobićete manje poena. Skala je podeljena na tri dela. Ukoliko trik uradite u prvom delu dobićete jako malo poena i ako izvedete pravo remek delo. U drugom



delu dobijate malo veći broj poena, dok u trećem delu dobijate maximum + mali bonus zbog preciznosti. Kada skupite unapred određen broj poena prelazite na težu deonicu, pa sve tako do 4 finalne deonice. Ovaj mod dolazi do izražaja samo u Multiplayer opciji. Drugi vrlo zanimljiv mod nosi ime "prepreke". Ovaj mod je najbolji za igranje u Singleplayer-u. Za ovaj mod su potrebni brzi refleksi. Naime, u ovom modu je cilj da za određeni vremenski period pređete stazu punu prepreka, i pritom skupite što više prstenova. Naravno, ovo nije lako jer se sve postepeno ubrzava. Kada završite jednu deonicu, prelazite na drugu sa vi-

še prepreka, da biste na kraju prešli na prave brzake. Ukoliko budete uspešni, za nagradu dobićete dva nova lika i nekoliko novih dasaka. Kada birate dasku najbitnije je da proverite koliko je izdržljiva, jer ukoliko izaberete onu koja je slabija, može da dođe do pucanja iste. Svi likovi u igri se razlikuju po dve karakteristike: brzina i skok. U modu sa trikovi-



ma važniji je skok, dok je u modu sa preprekama važna brzina lika. Po meni, sve je to nebitno jer je razlika jedva primetna.

Red bi bio da kažem nešto i o grafici i ostalim stvarima. Kao prvo, grafika je sasvim solidna, a refleksija vode je jako lepo odrađena. Na žalost, igra pati od sitnijih nedoradenosti, kao na primer to da će voda često da miruje i stoji kao ploča. Zvuk bi mogao da bude bolji, dok je muzika čak šta više odlična!

Ukoliko čitajući text niste otkrili šta je Wake Boarding, pročitajte text ponovo. Ako nemate ništa drugo da radite nego da dangubite igrajući Sony, onda probajte i ovu igru, jer je zaslužila vašu punu pažnju. S obzirom da nas je igra privukla na duže vreme, i da smo bili pod statusom "Ne uznemiravaj - igram", toplo preporučujem igru svakom igraču. ■

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE
(011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	4.0	4.5	4.5	

Ime: Burstrick Wake Boarding

Izdavač: Natsume

Sistem: NTSC

Skijanje na vodi





Za one koji nisu upoznati sa ovim Namcovim serijalom, reč je o pucačkim igrama, koje sav akcenat bacaju na jednostavnost zadatka i zabavnost pri igranju, umesto na ozbiljnost, kojom je obeležena većina igara sa pištoljem. Koliko je ovaj serijal vašarskog pucanja uspešan, kazuje i činjenica da je ovo treća igra iz serije.

U ovoj igri nema priče, ili nema priče koja se proteže kroz celu igru. Sastavljena je od zadataka u vidu mini igara, koji imaju određenu težinu (sa tri varijacije), broj municije i zadato vreme. Ima igara koje su modovi, poput: najlak, mozgalice, upucavanje meta, upucavanje meta letih momaka, upucavanje pokretnih meta, upucavanje Daria i Daria od raznih napasti, itd. Igrati ima oko osamdeset i sve se odigra na statičnom ekranu i u vremenu od dvadesetak sekundi, sa neograničenom municijom.

Point Blank 3 je pravljen za Namcoov poseban konzolni sistem G-Con 45. Ovo je početak za ovaj pištolj je da je on mnogo precizniji nego bilo koji drugi pre njega. Tako smo dobili igre koje se zasnivaju na velikoj preciznosti, kada imate jedan meta i morate da pogodite metu u letu, padajući list i sl.

Druge pogodnost ovakve visoke preciznosti je velika brzina kojom neke zadatke morate izvršiti. Doduše, težina zadatka zavisi od brzine koja je tražena i takvih nivoa ima tri. Ovo donosi mnogo zabave i zadovoljstva kada uspete u zadatku i tada se stvarno osećate kao moćni pucač.

Treća igra, na žalost, nema ništa slično modu priče koje su prethodne dve igre imale. Dodao je samo žurka mod, u kome mogu igrati i dva igrača, ali naizmenično. Grafika nije pretrpela neki veći promene. Sve izgleda identično kao u prethodnim igrama. Ali sam se nadao da će biti iskorišćene poligonski trodimenzionalne igre iz Ghouls Panic igre, koje su bile sličnog karaktera ovima iz Point Blank, samo odradene potpuno 3D. Na žalost, ništa od toga. Suptilna poboljšanja u prezentaciji su urađena u načinu na koji se mete pokreću. Sada ima igara koje koriste komplikovane i nasumične šeme kretanja meta - kao kada se okrugle mete plave i crvene boje odbijaju jedne od drugih u polju veličine ekrana, a vi gadate samo crvene; ili mete postavljene na disk koji se okreće u zavisnosti od toga gde ga pogodite - sjajan efekat koji vas zaista namuču da pogodite mete postavljene na disk sa obe strane.

Poznavaoći istorije igara će biti obradovani otkrivajući koje igre iz svoje istorije je Namco iskoristio kao teme za mini igre u ovom Point Blank nastavku. Tu su i Galaxian, i Missile Command i Tekken, verovali ili ne! Sve u svemu vrlo inteligentno i jako zabavno, posebno koliko su dobro ove klasične igre prebačene i prilagođene pucanju.

Od ostalih stvari, zvuk je klasično vašarski što i odgovara temi igre.



Joypad je manje pokretan, ali nišan možete zadržati precizno na metu, dok je pištolj mnogo pokretniji i brži, ali manje precizan. U nekim mini igrama, osobine jednog ili drugog upravljačkog sistema će biti od velike pomoći, ali ne u svim, pa je potrebno videti šta igraču najviše odgovara.

Jedina zamerka ovoj igri se ne odnosi na njene tvorce, već na činjenicu da je verzija kod nas piratski krekovana, pa zbog toga neće biti moguće priključiti pištolj. Verujte mi na reč, probao sam više puta, i još napomena, da kada sam pričao u tekstu o korišćenju pištolja, imao sam u vidu nakupinu iz prethodnih delova Point Blank 3.



Miloš Marković



1-8 Igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Point Blank 3
Namco
PAL / NTSC
Pucanje
Igrači: 1-8
Sistem: G-Con 45
Žanr: Pucačica



Dreamcast

PC



Maloprodaja i Veleprodaja



CENE DISKOVA ZA SONY I PC

	No Name	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM
10 CD-a	2,5 DM	3,0 DM
50 CD-a	2,2 DM	2,7 DM
100 CD-a	2,1 DM	2,6 DM

* U cenu su uračunati kutija, kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica.

- konzole, obični i analogni (Dual Shock) džojstici, memorijske kartice RF modulatori, N/PAL konvertori, pištolji, volani, skartovi
- prazni CD-i, Verbatim, No name, 80 min, veliki izbor fabričkih diskova na veće količine IZUZETNE CENE!

S.B.S.

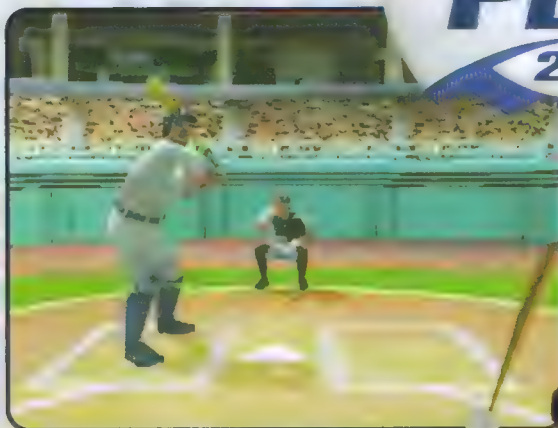
Zmaj Jovina 38 Beograd
011/620-412 i 064/12-12-076

radno vreme: 10-20h svakim danom osim nedelje



Igor Simić

EA SPORTS TRIPLE PLAY 2002



Eh, a kao da je juče bilo kad sam opisivao Triple Play 2001... Sve je bilo tako bezazleno, urednik mi dodeli igru i kaže "... evo Igore, neki bejzbol, vidi kakav je." Bio je to moj prvi susret sa ovim, u nas malo popularnim i retko igranim sportom na Play Stationu, a sada, godinu dana kasnije, vest da je stigao novi Triple Play izazvala je neverovatno oduševljenje i neku vrstu euforije u meni bliskim krugovima. Šta se to promenilo, pa sada umesto da pljuemo po još jednom produktu Amerike (okupatorske svinje i bla, bla, bla...) mi sa nestrpljenjem očekujemo novi nastavak? Onima koji su probali da igraju ovu sjajnu igru neće biti potrebno objašnjenje, a za one koji su je propustili ovo je verovatno poslednji voz da shvate šta propuštaju u poslednjih godinu-dve.

Triple Play Baseball je (po mojoj skromnoj proceni) igra koja ima "najtakmičarskiji" (au, kakva složenica) duh od svih igara, jer kada se jednom okušate protiv prijatelja, bez obzira na rezultat i trenutnu formu osetićete neverovatnu potrebu za "revanšicom", pa za majstoricom, pa još i još i još ... Eh, koliko smo samo puta ustanovili da je prošlo 3 sata i da sutra nećemo moći normalno da funkcionišemo zbog "glupavog bejzbola", ali iz dana u dan (bolje reći iz noći u noć) ta situacija se ponavlja. I taman kada smo mislili da ćemo na miru moći da igramo ISS Pro Evolution 2 bar još par meseci - cvrc - izađe novi Bejs (tako mu mi tepamo) i "pokvari" nam planove.

Osim neverovatne igrivosti, ova igra će vas na neki sebi svojstven način za veoma kratko vreme uvesti u svet bejzbola, jer se u njoj pojavljuju svi timovi Major lige i svi nji-

hovi igrači sa realnim statistikama i osobinama, a boga mi i svi oni igrači koji su kao legende obeležili poslednjih 60 godina proteklog milenijuma (čik da vidim da neko napravi igru o legendama sa kraja prvog i početka drugog milenijuma ha, ha, ha) i sve to uz sjajnu grafiku i odlične komentare. Prva igra u serijalu 2002 nudi vam i autentične stadione širom Amerike (njih 30), kao i stadione koji su izmišljeni, a ovoga puta moguće je odigrati partiju bejzbola čak i u dnevnoj sobi!!! Probajte sve extreme stadione, super su. Kao i u prošlom delu za komentare igre i dešavanja na terenu zaduženi su Jim Houston i Buck Martinez - legenda ovog sporta i član prvog olimpijskog tima USA - i ponovo su na visini zadatka. Obratite pažnju na zvučne efekte za vreme partije - čućete (osim announcera) i žagor publike iz koga se povremeno izdvajaju prodavci Hot dogova, vatreni navijači, trener ... Zvuk



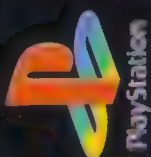
je sjajan i moja jedina zamerka je malo previše agresivna muzika u glavnom meniju. Pored standardnih opcija u glavnom meniju se može naći i opcija Big league challenge, gde se možete oprobati na Tournamentu, Extremeu i kao novost, ovoga puta tu je "one on one" takmičenje koje će vam pružiti mogućnost da veoma brzo rešite sitne razmirice, tipa ko ide po Coca-Colu ili pivo - eto još jednog dobrog aspekta ove igre. Ovog puta dešavaće vam se da prilikom kupovine igrača, federacija ne odobri transfer zbog razlike u kvalitetu igrača, moći ćete da nameštate Pitching rotation, raspored tima u odbrani (opcija Defence) i da napravite svog igrača (Create player). Pričajući u superlativima o ovoj izvanrednoj igri verovatno bismo stigli daleko, ali umesto toga koristim priliku da vam prenesem svoje oduševljenje igrom Triple Play 2002 i pozovem vas na dobru partiju bejzbola, ako ste raspoloženi javite se, čekamo ...

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
				89%
4.5	5.0	4.5	5.0	

Ime: Triple Play 2002
Izdavač: EA Sports
Sistemi: PAL / NTSC
Žanr: Bejzbol



T.J. LAVINS

ULTIMATE



BMX

Miroslav Đorđević



Iz MTV Interactive-a smo navikli da dobijamo kvalitetne simulacije ekstremnih sportova, pa su nas u skladu sa tim pomenuti ljudi obradovali još jednom takvom igrom. BMX, bicikl koga smo do skoro nazivali dečijim, u proteklih nekoliko godina postao je sredstvo za izvođenje takvih akrobacija, da od njih svim "skejterima" i "roler-manijacima" zastaje dah. I upravo ta impresivnost izvođenja trikova na BMX-u inspirisala je programere da naprave MTV Sport Lavins Ultimate BMX. U kilometarski dugačkom naslovu svi (na žalost kod nas malobrojni) poznavaoći ovog takmičenja već su prepoznali ime TJ Lavins-a, jednog od vodećih momaka u ovom sportu koji se, eto potpisao na igru. U igri pored njega možete kontrolisati i mnoge druge biciklističke velikane, kao što su Chris Doyle, Chris Duncan itd. (nabrajanje se prekida, jer su to, priznajem, jedini za koje sam makar našao). Po uključivanju igre u prlici ste da odgledate prilično lep intro, praćen mešavinom repa i metala, nešto potpuno tipično za MTV. Kao što već postaje praksa, u pitanju su izmiksovani snimci uspešno izvedenih trikova, koji su zaista zaprepasavajući. Sledi ne tako bogat meni, a kome ste konfigurisali opcije i startovali samu igru. Prvi nivo je nešto kao practice, ne može se preskočiti, što je dobro, jer ćete u njemu najlakše savladati tehniku vožnje i naučiti kako da izvedete neke osnovne trikove.

Za razliku od samog početka igre, na kome je za prelaženje nivoa potrebno samo sakupiti više od pet hiljada poena izvedući razne vratolomije, kasnije to nije dovoljno, već morate sakupiti i razne predmete rasute po nivou. Oni su, isto kao i u drugim sličnim igrama, napravljeni kao arene u kojima se nalaze razne skakaonice, prepreke, šipke za slajdovanje i slično. Uklopljenost poligona nije baš na zavidnom nivou, tako da možete otkriti i uvesti broj lagova i blago podmlajanje pozadine. Boje su lepe i šarene, a i frame-rate igre je na zadovoljavajućem nivou, pa su usporavanja i kočenja retka. Za razliku od pozadine koja po pitanju dizajna zadovoljava, likovi su izmodelirani prilično lošavo, naročito njihova lica, koja su zamućena.

Pokreti vašeg lika su lepo animirani, što važi i za padove. Fizika je ispoštovana u najvećoj meri, ali se tu i tamo mogu uočiti po neke greške, uglavnom pri skokovima.

Konačno smo došli do onog što je najvažnije za igru ovog tipa, a to je njena igrivost. Po tom pitanju ova igra u potpunosti zadovoljava, ali se nikako ne može reći da je nešto posebno, jer jednostavno zaostaje za "skejterskom" konkurencijom. Trikovi se u najvećem broju slučajeva izvedu kombinacijom jednog tastera (najčešće kvadrat) i smerova: gore, dole, levo ili desno. Ukoliko u vazduhu uspete da povežete više trikova - eto vama bonus poena, ali imajte na umu da ma šta vi u vazduhu izveli, ne računa se ukoliko se pri padu niste zadržali na točkovima (kamikaze su isključene).

Ukoliko volite ovakve igre, nabavite sebi MTV Sport Lavins Ultimate BMX, ali vam u tom slučaju iskreno preporučujem da poslušate moj savet: u cilju očuvanja zdravlja



i sebe i drugih nipošto ne sedajte na bicikl (ili ne daj Bože motor) bar dva sata posle igranja ove igre.

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i aktivaciji.

Urloš Tomić kaže:



Hoću dase zaletim pokušam da izvedem jednog-poteza u radim skokidvadesetosam figura, alis-esvezavršiloteškimpovredama i traumama... PLJAS! Krv prska iz mojih ušiju dok u dam glavom obeton, pokušavajući da izvedem nekudo jaja kugurukojacezadivitisve! Ungh! Opet takrvkojakulja iz mog nosa, alineću odustatisvedokne izvedem jednusavršenu figurukojace mi obezbediti plasman na ovom takmičenju. Šljis, odedžigerica izležiš tapakrozno, al' miniježao, jerakosesudijamasvidi, biću pobednikšampionata... ma igraje TEHNO!



1 ili 2 igrara

Memorijska kartica 2 MB

Analogni kontroler

Podrška vibracionu funkciji

MTV Sports - TJ Lavins Ultimate BMX

Ine: THQ NTSC

Vožnja BMX-a



bonus



Miloš Marković

(c-12)

EALTH

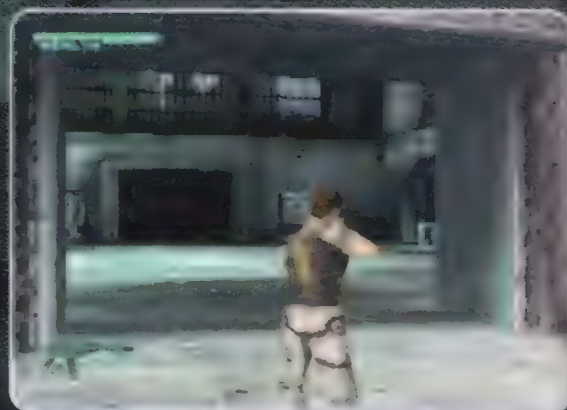
Final Resistance



Niš samostalni talasni tajfere PSX-a malo je originalna igra. Svedoci smo namaka dobar i loš izlask. U proteklih nekoliko meseci sve je manje postalo za PSX-a igre koje su bile vroeve opisivane nisu bile bog zna šta (čini iznenađen). Koliko se puta desilo da neku igru čekate duže vreme i da je na kraju razočarate, jer nije ispunila onoliko dobra koliko ste očekivali? Da li ste

ikada cenili trud programera koji je uloženi u razvoj jedne igre? Ova pitanja treba sve češće postavljati sebi, jer će za PSX od sada pa na dalje dolaziti sve manje dobrih igara, a verovatno malo ko ima para za PS2 (svaka čast pobednicima). Ali, budućnost nije toliko crna (barem ne u tolikoj meri koliko je u ovoj igri). Naime, kada sam na oficijelnom sajtu pročitao preview igre, brojao sam dane i mesece do njenog izlaska. E sad ostaje jedno pitanje - jesam li se ja zabrojao ili oni kasneli? Ne zameramo joj jer se čekanje isplatilo. Ova igra je najavljivana za poslednji kvartal 2000-te, ali iz nekih ne razloga je "malo" okasnila. Igra predstavlja kombinaciju Syphon Filtera i Metal gear Solida: sa primesama FPS-a. Igra vas stavlja u ulogu super vojnika treniranog da preživi svakakve situacije. Stvari se menjaju pojavom neprijateljski nastrojenih vanzemaljaca i robota. Pošto vi kao lik doživljavate težak udes, da biste preživeli potrebno je da se ugradi posebni implant koji utiče na sive celije. Od tog tren na postajete rob teškoj gvozdinji - postajete kiborg. Međutim, dok se taj implant nije razvio vi ste bili zaleđeni, jer ste samo tako mogli da preživite. Kada je nauka dovoljno napredovala, a nužda za oslobođenje postala prevelika, vas određuju i ugrađuju implant. Vremenom ćete kroz igru učiti mnoge stvari o implantu. Pošto je prošlo dosta vremena od kako ste poslednji put hodali zemljom, mnoge stvari ćete morati da učite kroz igru. Takođe, sve se promenilo: tačnije sve lokacije u igri su srušene, uništene ili zapaljene, a sve to stvara urbanu atmosferu u igri. Mnoge ljude koje ste ranije poznavali više nisu isti ili su odvedeni na drugu stranu i robotizovani ili svirepo mučeni i ubijani. Preostali preživeli ljudi su organizovali pokret otpora vanzemaljskoj tiraniji, a kako ste vi bili najbolji u svojoj klasi, na vama je da te momke povedete do konačne pobede. Često ćete u misijama biti sami, tj. jedina pomoć je preko komunkatora koji je ugrađen zajedno sa implantom. Međutim, u pojedinim misijama najpre ćete morati da oslobodite ili "popravite" određenu osobu koja će kada se oporavi, znati zahtevati pomoć u misiji. Kroz misiju uvek vibira utisak apokalipse i od igrača će zahtevati totalnu smire-

nost da bi uspešno razvili misiju. Ukoliko se igrač previše uže opasnosti, ako misli da zavisí na otpadu ili stavi previše. Ovakve situacije su prisutne u Namcoovog hita MGS. Naime, u prve dve tri misije ne možete uopšte izbeći u boranju i borbi. Napadala vas kiborgi za šta je elementar su dovoljno daleko do tri misije. Ali, već kasnije ukoliko napad-



vite jedan pogrešan korak, na vrlo neprijatan način ćete se upoznati sa lepo dizajniranim natpisom "Game Over". Zato, svako ko je igrao mgs, zna kako da igra. Za one koji bi da bez igranja mgs-a pređu ovu igru, evo par uputa. Kao prvo, uvek hodajte u polu čučnju. Ne ulazite u vidik protivnika, ako nemate dovoljno municije i dobro oružje. Uvek čitajte šta vam piše pri komentarisanoj i uvek čitajte poruke. Ovo je samo par važnijih taktika. Ostale sami otkrijte. Moram priznati da sam se igrajući ovu igru prisetio dana kada se u momu Sioniju vrteo MGS. Doduše, atmosfera nije baš toliko verno prenešena, ali ne može se sve imati. Ova igra takođe ima i elemente Syphon Filtera. Naime, samo izvođenje dosta podseća (ili bolje reći cela igra). Kako gore pomenuti hit 989 Studiosa ima elemente MGS-a, slobodno možemo reći da igra više podseća na SF. Svi znamo da se SF proslavio po tome što je bio pun akcije i taktike u isto vreme. Ovoj igri ni jedno ni drugo ne nedostaje. Ako je ce, kada odmaknete igrajući igru, biti na pretek. Ali, opet ponavljam, ako izigravate Ramboja loše ćete proći. Ukoliko ne znate kako da organizujete napad

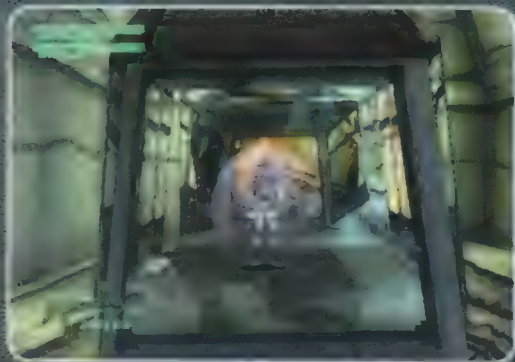
vase kretanje, uvek možete da uz pomoć mape organizujete kretanje postavljajući Waypointe. Oni služe da igraču pomognu pri kretanju kroz malo "teži" deo, naravno samo ukoliko vam je lakše. U pojedinim situacijama ovo će vam mnogo pomoći, dok u nekim uopšte necete imati potrebu da postavljate waypointe. Kada sam već pomenio oružja, bio bi red da kažem i nešto o njima! Na raspo-

1 Igrac

Memorijalna kartica
1 blokAnalogni
kontrolerPodrška
vibracionu funkciju

C-12 Final Resistance
Line: ASCII NTSC
Izdavač: Akcija
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

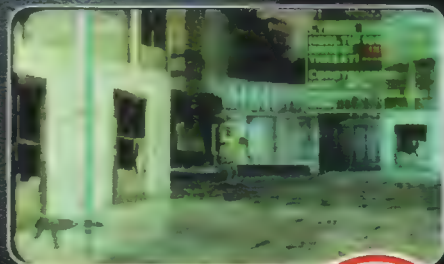




oružja. Skoro svako oružje ima primarni i sekundarni napad. Primarni služi za manje nezgodne neprijatelje, dok je sekundarni napad za one malo tvrđe. Na raspolaganju su vam razne automatske puške, sačmare, pištolji, energetski mačevi i još mnogo toga. Na žalost, onoga čega najviše treba, k'o za mat nema. Na žalost, municiju ćete teško nalaziti i brzo trošiti. Zato prvajte municiju za malo teže situacije, jer će vam trebati. U bilo kom delu igre se možete prebaciti u prvom licu, kako bi bolje nanišani neprijatelja. Takođe ako koristite opciju je i auto aim. Mnogi misle da je glupo praviti igru sa ovom opcijom, ali po meni u ovoj igri je ona više nego dobro došla. Naime, ako lokujete jednog od dva neprijatelja i potvrdite stvaranje između njih dvoje, oni mogu između

sebe da se poubijaju. Takođe je korisna i opcija auto aim, koja igraču dozvoljava da iz gužve nanišani protivnika koji ga najviše može ugroziti, i tako redom dok ih sve ne poubija. Grafika je u igri sasvim solidna. Čak šta više izgleda odlično, s obzirom na ostale igre. U igri preovlađuju tamne boje, kao i tamna pozadina, to praktično ostavlja mogućnosti za bolje vizuelne efekte. Efekat vatre je jako lepo odraden, kao i svi ostali efekti u igri. Muzika u igri je pravo remek delo. Ponekad tiha, gotovo da se ne čuje, a onda kao kiša, iznenada i neočekivano se menja tempo i počinje da pumpa adrenalin. Jednostavno, ne mogu da vam prenesem moje utiske slušajući muziku iz igre. Raspored komandi je fer i korektan, a i kontrole nisu previše osetljive.

Kada sve režirom, tj. zaberemo i oduzmemo, dobijemo jednu sasvim solidnu igru, koja je nam iz ruke sa gore pomenatim hitovima. Igra zaslužuje sve pohvale i ja mislim da bi svaki ozbiljan igrač trebalo da je odigra barem na dva minuta.



Satara Jovlić kaže:

Najavljivana kao (poslednja) velika igra iz Evropskog Sonyjevog studija, C - 12 malo razočarava. Priča je zanimljiva, mada ne toliko da zaželite da ne spavate samo da bi videli šta će se sledeće desiti, a kontrole su blago rečeno čudne. Ne postoji skok, a i penjanje na predmete (i to samo na neke, a ne sve) je nespretno. Kretanje, posebno kada treba da se prošunjate kroz nivo, je jako nespretno što čini igru poprilično teškom. Laserski nišan koji sve vreme radi, i ugrađen je u oko glavnog lika, veoma je dobar fazon, posebno što daje obaveštenja o neprijateljima i predmetima koje igrač može koristiti u okruženju. Vizuelno, igra je poprilično dobra, mada me podseća na sve ostale igre iz Evropskog Sonyjevog studija. Sve u svemu, C - 12 je kao lagani Syphon Filter u budućnosti, gde je glavni lik Britanac, a ne Amer.



Cedeteka
MK

PC//SONY
PLAYSTATION
DREAMCAST

SONY PLAYSTATION
PC ORIGINALI
MUZIKA
MIX 165

70
din

VELIKI IZBOR MP3 MUZIČKIH CD-a !!!

ZRENJANIN
7.jula 18

023/580 360, 34-238

Katalog: members.nbci.com/pilemik
pilemk@eunet.yu

BEOGRAD

M. Popovića 32

Blok 22, preko puta SC (bivši video klub "22")

isporuka poštom

063/539-380

e-mail: pilemk@eunet.yu



Marko Lambeta

MDK 2



Prošlog leta, srećni vlasnici PC-a imali su priliku da uživaju u čarima igre MDK II. Ovog meseca došao je red na vas - vlasnike sivo-bele kutijice koja se

odaziva na ime Dreamcast.

Ako ste po punom nazivu igre, koji glasi Murder Death, Kill, zaključili da se radi o krvavoj Quake-olikoj pucačini, prevorili ste se (više sreće u sledećem kolu). Radi se, zapravo, o sjajnoj mešavini akcije i pucačine, u kojoj ne vodite jednog baju ili bajinicu, već čak troje bajadi (pri pisanju ovog teksta autor je obilato koristio Bušmansku gramatiku). Ne radi se o klasičnoj postavci, u kojoj birate jedan od ponuđenih likova, već kroz deset nivoa naizmenično upravljate Kurtom, čistačem koji više voli da riba, nego da spasava svet od vanzemaljske invazije, četvororukim psom Maksom i luckastim profesorom Hokinsom. MDK II predstavlja svojevrstu parodiju mačo udri-ubi žanra, likovi kojima upravljate su sušta suprotnost pre-nabildovanim tupadžijama koji količinu inteligencije u glavi nadoknađuju količinom municije u mitraljezu.

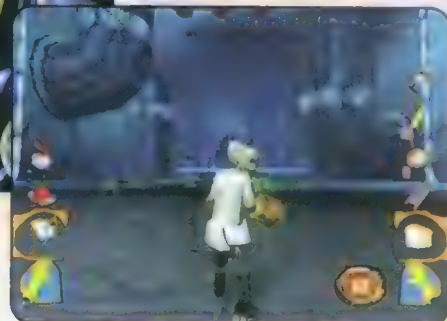
Dok vodite Kurta akcenat igre je bačen na akciju u Tomb Rider fazonu. Dakle malo skakanja, malo pentranja i malo više prosipanja vanzemaljskih crevaca. Ovaj lik nosi specijalno odelo u koje je ugrađen padobran, pomoću koga može da odleprša na manje dostupne platforme. Na glavi Kurt ima kacigu sa snajperom, a u desnici ruci mašinku. Nivoi u kojima vodite četvororukog psa Maksa, predstavljaju pravu pucačku roštiljadu. Nema tu mnogo taktiziranja i rešavanja zagonetki, već "zvekete brate". Maks u svakoj ruci može da nosi po jedno oružje, pa možete zamisliti kakvo pucačko iskustvo pruža istovremeni rafal iz sačmare, magnuma, mitraljeza i uzija. Profa Hokins je čova u godinama, pa mu

prangijanje i skakanje nisu jača strana. U njegovoj koži moraćete da pokrenete najviše moždanih vijuga. Kombinujući predmete, treba rešavati zagonetke i praviti unikatna oružja za masovno uništenje. Poput atomskog tostera, na primer.

Od drugih igara, MDK II se izdvaja i sjajnim grafičkim dizajnom. Svi nivoi su lepi i zanimljivi, a likovi su vrlo duhovito nacrtani i odlično animirani. Ovo je jedna od onih igara koje oduševljavaju svojim vizuelnim šarmom, a ne brojem poligona koji u jednoj milisekundi prolete ekranom. Od jezovite muzike u igri, nakostrešće vam se kosa na glavi,

pa ćete dok igrate MDK verovatno imati "zurku" u pank fazonu. Od zvučnih efekata najupečatljiviji su "nepristojni" zvuci, koje vaši vanzemaljski neprijatelji obilato ispuštaju.

Programeri su imali težak zadatak da sve različite pokrete, karakteristične za svaki od likova,



smeste na samo jedan kontroler, ali to im je u potpunosti uspeo. Detaljno objašnjenje poteza daće vam profa na samom početku igre, pa vas zato neću zamarati magičnim kombinacijama tastera.

Igračka atmosfera je malo ugušena zaista velikom težinom igre. Autor ovog teksta dobio je, cirka, tri čira na želucu i trinaestopalačnom crevu mamlajući žilave bosove na kraju svakog nivoa. Zato uz tekst redakciji prilažem lekarski nalaz, sa molbom da me pošalju u banju, na oporavak.

MDK II je sjajna igra sa kojom ćete podjednako uposliti i palčeve i mozak, pritom se sjajno zabavljajući. Ne dozvolite da vas težina ove igre odvraća od njenog konzumiranja. MDK II budi onaj igrački inat koji će vas sigurno naterati da posle svakog neuspeha ponovo pokušate, kroz zube izgovarajući rečenicu: "Rrrazbiću ga ovaj put." ■

Zahvaljujemo se CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88) na ustupljenim diskovima.

Ur(ilo)š Tomić kaže:



Maestralno, maestralno, ambalaža rotira... Kao jedan od velikih fanatika moram priznati da je ova igra jedna od retkih koja me zabavlja do "genitalija", što zbog ideje, što zbog radnje. Priča dobra, kontrole malo "glibave", ali sve ostalo je regularno i zadovoljava moje kriterijume u potpunosti. Smatram da ćete uživati "plešući" je, a i ako ne budete uživali, smatram da nešto debelo nije u redu sa vama i da je krajnje vreme da potražite stručnu pomoć, a ja ću u međuvremenu da riljam po negativcima, uživam, zezam se i upražnjavam alkozu. Toliko...



1 igrač

VGA Kompatibilno

Nezavisnost od računarske konfiguracije

Podržava vibracije

MDK 2
Izdavač: Interplay
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Pucavina

Dreamcast

THE DUKES OF HAZZARD

DAISY DUKES IT OUT

Mrski žandari me jure, a ja se ne dam... Oni su tik iza mene, progone me, sa određenim rečima na usnama ("Rizlu imaš, ličnu kartu nemaš..."), priželjkjući da me totalno zamardeljaju i liše me slobode. NE MOŽE!!! Ni bolji nisu uspjeli da mi "dohakaju", a kamo li mrski panduri. A ako meni ne verujete, pitajte urednika i šefa marketinga, ni oni ne mogu da mi stanu na kraj, a kamo li represivni organi mi tog mi grada.

Pa, takva je situacija i u igri, koja počinje sekvencom žustre jurnjave dvojice "ljokoa" od strane organa reda i Mira (Marković), koji se trude da ne ostanu trudni.

Daleko od toga (pošto je igra vožnja) da će interesovati fanatike koji su tu da bidnu prvi, da budu najbolji, pošto se igra razlikuje od ostalih vožnji po cilju izvršavanja misije. Elem, ako vam prethodna rečenica nije baš najjasnija (nije ni meni, a najgore je to što sam baš JA autor teksta), posegnite za prethodnim delom igre (za razliku od mene) i shvatićete o čemu pričam.

U ign je cilj pobeći žandarima (ako vas uloga baci na mesto braće Hazard) ili sakupiti neke predmete, a sve to pre nego što vam istekne vreme predviđeno za misiju. Predmeti variraju od zastavica i penara pa sve do ne-znam-ti-ja-čega, ali to je uglavnom cilj. Braća Hazard su opremljeni "budženom" mašinom General Li, koja je već istina pomogla oko osvajanja nekih šampionata, a bo' me i oko akcija bežanije od već pomenutih mrskih pripadnika organa i reda (represivnih, da budem tačniji).

Ako igra nije nešto posebno odrađena, moram priznati da je priča zanimljiva, a pored toga što nije originalna, makar je neuobičajena, pa me je privukla baš zbog toga, a smatram da će i vas, ali samo ako te zaljubljenici u vožnju. Ja sam daleko od zaljubljenika, ali ako je mogu pažnju držala, možda će i vašu. Uživao sam puštajući "murijan" da se tuku levo i desno od ograde, mislili su da mogu da me "po'apse" pa su konstantno izletali pred vozilo, al' džaba. Ne samo da me nisu pohvatali, već su konstantno zaostajali za mnom.

Zvukovi su dene-dene, tu i tamo neki blesavi komentar za "hillbilly" akcentu američkih farmera, muzika kao kul, grafika sasvim solidna i valjana, a igrivost dobra. Ni med, ni mleko, nit' smrdi nit' miriše, al' romori nekako pristupačno, obezbeđujući makar kratkotrajnu zabavu ljubitnicima pomenutog žanra. Na duge staze nijesam imao priliku da je đuskam, ali ovo što sam video mi je bilo dovoljno da razgla-



Miloš Marković



vim vilice od smeja svaki put kada su žandari pokušavali da me prestignu, a mesto toga završavali poturu u svinju ili kukuružištu.

Čisto da ne bude da je igra loša, meni nije bila, da li će vama biti ne znam, ali ne verujem. Prema tome - dabome, pravac lokalni diler PSX igara, pa sami procenite da li igra poseduje makar i jedan jedini aspekt koji će vas privući, a ja sam još uvek pri svome - igra nije ni malo loša. Trudite se da uživate koliko sam i ja...!

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podrška vibracionim funkcijama

Dukes Of Hazzard 2

Activision

PAL

Trika

PlayStation

PC

Dreamcast

SONY

DivX

Preko 4500 CD naslova (igre, programi, filmovi)
Više od 270 Gb Softvera za snimanje po izboru
Oko 55000 pesama u MP3 formatu

Pre Ciz
<http://members.tripod.com/preciz>

1 CD= 3,0.-
10 CD= 2,1.-
50 CD= 1,8.-
100 CD= 1,6.-

KUTLJA ZA CD +0,3-
GOLDRE STAMPA NA CDu +0,2-
NA MERRATINU +0,5-

CD KLUB I PRODAJA CD-a DORCOL
Vasilog Surveas 41
064/139 45 54

011/422-546

SVAKI DAN od: 12 - 20 OSIM NEDELJE

Miroslav Đorđević

TAXI 2



1 igrač



Ime: Taxi 2
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Trke



Ubi Soft-u u poslednje vreme cvetaju ruže. Izbacili su nekoliko hit igara koje su im donele zavidnu zaradu, a nedavno su i otkupili nemačku firmu Blue Byte (svi ih znamo kao tvorce popularnih Settlers-a). No, sada nam pod okriljem Ubi Soft-a na tržište dolazi Taxi 2 koji će definitivno pokvariti idilično poslovanje firme, jer je reč o veoma nekvalitetnoj igi koja teško da će naići na podršku igračkog auditorijuma.

Kao što ste već verovatno i sami zaključili, radi se o igri pravljenoj po drugom nastavku komercijalnog filmskog hita Taxi, koji nisam gledao, ali posle igranja istoimene igre nešto i nemam želju da to učinim. Reč je normalno o vožnji, ali je ona tako traljavo izvedena da više asocira na slične igre sa PlayStation-a, nago sa Dreamcast-a. Ukoliko pogledate date slike, možete zaključiti da grafika i nije toliko loša, ali verujte, kada vidite sve to u pokretu, promenićete mišljenje. Za razliku od drugih sličnih

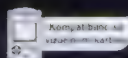
Dreamcast igara ovde ćete u pozadini videti upadljivo do crtavanje, kao i priličan broj bagova pored staze. No, to toliko i ne bi smetalo, da je barem upravljanje i gameplay rešen dobro (Driver 2, na primer, ima više bagova nego more kapljica, pa je ipak igra godine), ali na žalost Taxi 2



Igor Simić

TRICK STYLE

1 - 2 igrača



Ime: Trick Style
Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL
Žanr: Skejtbording



Pssst... halo, da li me čujete? Ne smem da budem glasan, jer ako me čuje Darko ode glava! Šta kako? Pa ne sme da sazna da sam samo trening za ovu igru prelazio skoro pola sata. Kako kakve veze ima?! Znam da sam i ja čovek od krvi i mesa (i još po nečega) i da i meni može da se desi da ne pređem trening, jednom, dva-put i nekako, ali da li čuveni maestro Simić, poznat po tome što je svetski mag za sportske igre može sebi da dozvoli da trening ne pređe čak ni iz petog pokušaja? Ne, nikako ... to ne sme da se desi u njegovoj karijeri! Zato dragi prijatelji ako budete (kao i ja) imali problema sa igranjem Trick style-a nemojte to pripisati svojoj "zahrđalosti" (ili još gore mojoj), nego lepo priznajte da je Acclaim napravio izuzetno tešku igru, i u svojim pismima spomenite kako imate poteškoća sa težinom ove generalno do-



bre igre, inače, ode mi glava! Pre nego što se odlučite za igranje Trick style-a verovatno bi-

ste želeli da saznate o kom je to tako teškom i zahtevnom sportu reč. Dragi prijatelji u pitanju je neka fuzija Coolboarders-a, Wipe out-a (!?! i Extreme games-a koja se ogleda u vožnji futurističkog boarda koji kao u Wipe-u lebdi neznatno iznad podloge i sa kojim je moguće izvesti razne vragolije koje se boduju (ovo, i to što je u pitanju vožnja boarda, preuzeto je iz Coolboarders-a). Pridodajte tome i vremenski limit i putanju kojom je neophodno proći, pa još i protivnike koji se međusobno "mlate" (nećete ni vi biti izuzetak) i već polako možete sebi stvoriti sliku o tome koliko je ovu igru teško, ali i zabavno igrati. Sliku o valjanosti ove igre u potpunosti će vam potkrepiti odlična grafika i dobra Cyber muzika koja se potpuno uklapa u ambijent ove igre (i ponekad zna da "smori", ali hvala momcima iz Acclaim-a koji su nam ponudili opciju Sound u kojoj je moguće muziku smanjiti, pa čak i neutralisati).

Igra nema intro! Izgleda da se pojavio neki novi trend u svetu proizvođača koji potpuno zanemaruje dobri stari intro, jer se sve češće pojavljuju igre (i to uglavnom za DC i PS2) koje su sjajne, ali im taj kvalitet ne daje za pravo da nas liše introa. Oću INTRO!!! Ha, ha, ha ... No bez obzira na ovaj nedostatak koji će se nekima učiniti nevažnim, kada

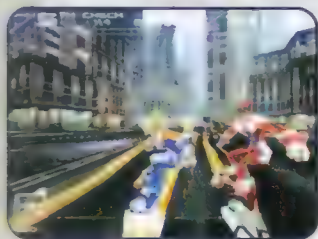




i tu podbacuje. Skretanje je nekako preoštro i prenaplašeno, što veoma smeta, jer ste skoro uvek u misijama tesno vezani za vreme, plus što ne smete praktično nigde očešati kola, a za to je sa ovakvim komandama potrebno virtuosno umeće.

Mape su dizajnirane prilično nerealno (urbanizam grada je smešan), a od pešaka ni traga ni glasa. Što se tiče ostalih tehničkih karakteristika (zvuk, muzika itd...) može se reći da zadovoljava u proseku.

Svi navedeni faktori plus činjenica da postoji samo 1 (i slovima jedan) mod igranja, kao i nemogućnost biranja drugog jezika sem francuskog (da, cela igra je na francuskom!!!) čine da Taxi 2 ne može da dobije prelaznu ocenu (preko 50%). Moja preporuka je da ovaj naslov preskočite u moru kvalitetnih igara ovog tipa za Dreamcast.



jednom krenete sa igranjem Trick style-a biće vam veoma teško da se zaustavite, jer vas posle veoma prostog glavnog menija čeka izbor likova, a tamo ... Tamo je 9 likova od kojih svaki ima ime, nacionalnost i godine (od osobina koje su vam subjektivno bitne) i Speed, Skill, Strength i Thrust od osobina ko-

je će vam biti i objektivno veoma bitne za vreme vožnje, jer vam od ovih karakteristika (ah, opet ova užasna reč) u mnogome zavisi kako ćete prelaziti nivoe. Posle izbora lika ponuđen vam je i izbor daske, ali na početku moraćete da se "zlopatite" sa najlošijom daskom otkako je sveta i veka i moraćete da je koristite sve dok ne predete prvi krug Challenge nivoa (ima ih desetak). Počecete od instrukcija trenera koji će vas vremenom naučiti svim potrebnim i nepotrebnim trikovima i načinima vožnje, ali da biste naučili bilo kakav trik potrebno je uspešno preći trening, a pa sad vi vidite zašto je onoliki problem preći trening, a o trkama da i ne govorim. Posle nekoliko sati provedenih uz Trick style verovatno ćete poželeti da se okušate i u versus modu, ova igra vam pruža mogućnost i za takvu partiju, a to je nešto mnooogo, lakše, opuštenije i manje komplikovano, i u ovakvim partijama ćete verovatno dugo, dugo, dugo uživati.

'Alo, prijatelji, je l' sad sve u redu? Nećete reći Darku je li? Čekam vas kada se malo "navežbate" na jednoj partiji. Vidimo se!!



25 GODINA

ISKUSTVA

Play MEDIA Dream PLAY

U SVETU

IGARA

NOVI SAD
BULEVAR OSLOBODENJA 2

PAL VERZIJA NAPOKON
VELIKI IZBOR IGARA
UGRADNJA ČIPOVA

SVE NA JEDNOM
MESTU ZA VAŠ
Playstation

PREKO 1200 NASLOVA

OPREMA, SERVIS

NA VERBATIM DISKOVIMA

POSEBNI USLOVI

UGRADNJA ČIPA

ZA KLUBOVE

Sega©Dreamcast.
INFORMIŠITE SE
NA PRAVOM MESTU

IMAJTE PRVI U GRADU
NAJNOVIJE PC NASLOVE

021 44 37 88

063 541 541

KATALOG zek@eunet.yu

Play MEDIA Dream PLAY



Uroš Tomić

ZOMBIE REVENGE



Sve u igri, kancelarija, mladi na-
stavnici, redakcije se šunaju ne-
posredno iz mrtvih i dišu mi za vra-
tanjem. Pitaju se kako to da se ovakve
igre još uvek proizvode, sumnjivo me
gledaju i odriču mi glavom... Što je
zaista predstavljala tehnika, to je bre čudo

jedno. Šta je rekao jedan od ljudi, čovek u jednoj još većoj
prethodni "Nepokorni" jedan od primerak gamadi Vilo-
uča.

Ne sedam se kačeno u "ojom" sam tekstu pominjao film
"Zora Mrtvaca", koliko ga volim i koliko sam ga puta od-
gledao, ali sam siguran da neko to pamti (makar mesti-
mično). Naime, ako ste to primetili, sigurno ste pretpostavi-
li da sam "ljubitnik" svakojakog nasilja, a posebno terora,
koji živi sprovode nad mrtvima. Ja sam jedan od "fanda"
(fanatika prim. aut.) koji neograničeno uživaju pri odstrelu
AI mrtvaca iz neposredne okoline. To je naravno ovde baš i
slučaj - klanje mrtvih.

Jednom davno, u zemlji "Ameriki", zemlji dalekoj, bejaše na
slobodi velika količina bolida, koji odlučise da sprovedu
istraživanje o korišćenju mrtvaca u svojstvu oružja (glupi
Amerikanci prim. aut.). Big mistake! Sada gomila nakaza
slobodno šeta gradom, okorištavajući se o delove tela živih,
krkajući ih "parče po parče", rušeći, paleći i pljačkajući sve
pred sobom. Ko je tu da ih zaustavi? Vi, naravno.

Nakon podešavanja konfiguracija, teškoće, komandi,
suočićete se sa velikom dilemom, da li je bolje odabrati "cu-
ru", "baju" ili "nakazu". Ja sam odabrao nakazu, sada
iskreno da vam priznam, nisam siguran kako se tačno zove,
nešto u tom stilu i liči na ljudžama (ili nešto u tom fazonu), ali
me je njegov fizički izgled oduševio. Dečko izgleda skoro
isto kao većina kreature koje su tu za odstrel.

Igra je neki hibrid 3D tuče i pucavine iz trećeg lica, u kojoj
je cilj poraziti sve što stoji na nogama, a da nema puls i da
se hrani ljudskim mesom, delimično upotrebljavajući pištolj,
a delimično udarcima ruku i nogu, a sve u cilju eliminisanja
podlog Maks-a, negativca koji se pojavljuje u javnosti već
po koncu prve misije. On (Maks) je knjiški
primer vucibatine i probisve-
ta, osobe koju rođena majka
voli samo praznikom (i pred
komšijama), a koja je tu najtavniji

lik, tipičan negativac i kompleksaš, koji želi da uništi ceo svet
(verovatno ne kapirajući da će i sam propasti).

Sve misije su vremenski ograničene,
ali čete imati dovoljno vremena da
sve izvršite, pošto nema mnogo
razmišljanja. Uglavnom se neki
predmet, jakupi i iskoristi u
međuvremenu, kada se ne
upražnjava brutalno ubijanje. Cilj je
proći nivo u što kraćem vremenu i
odstreliti ili "odlomiti" glavonju ko-
ji vas "čekica" na kraju etape. Kori-
stili ekstremite ili prangije - od volje vam
Usput ćete skupljati bonus oružja i municiju
energiju i protiv-
otrov koji će vas
štititi od "zom-
bi" virusa. A
oružja ima: ma-
šinke, bacači
plamena, burgi-
je, bombe, seki-
re i, i, i... ima tu
još nečeg - kuti-
je iz kojih će
iskakati mrtvaci
ili pojačanja,
pancer (armor) itd, itd.

Modovi u kojima igrate se dalje raspakuju, posebno Boss
mode, koji će se otvarati u skladu sa vašim napretkom i
pređenim glavonjama, a i kada izaberete Original mode,
moći ćete da odaberete da li želite imperativ da bacite na
pucanje, tuču ili da su oba jednako zastupljena.
Grafika izgleda dobro, ni previše dobro ni previše tragično,
ali mi se čini da je gro stvari moglo da bude valjanije. Zvuk
na momente deluje izvanredno, ali je ostatak vremena pro-
secan i nedovoljno bogat. Igrivost je sasvim dobra, jer igra
nije previše komplikovana, a ipak poseduje neke kvalitete
koje ne bi trebali zanemariti, a atmosfera nemerljiva, makar
meni, ali ko će verovati meni, kada svi znaju da sam ja psi-
hopata svoje vrste.

Šta reć na samom kraju, osim da igra nije jaka
"za'pet", ali nije ni taraba ni krš. Tu se negde
smezdila u sredinu, zadovoljavajući onaj stari-
ni sloj old school igrača (kojemu i sam pripa-
dam), ali i zabrinjavajući onaj mlađi, koji više
nema poverenja i reći hvala za skrolujuće ta-
bacine i pucavine, koje su sve manje i manje
zastupljene u ovim teškim vremenima. Možda ne
predstavlja "alem kamen nebrušen" ili parče kolekcije,
ali je definitivno igra koju ne biste trebali zapostaviti, ma-
kar i što se tiče kratkoročne zabave. Zmite je i predite,
čisto da biste mogli docnije reći: "Ona raspalina? Ma daj, pa
prešao sam je još onomad..."



Ime: **Zombie Revenge**
Izdavač: **Sega**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Akciona arkađa**



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
				83%
4.0	4.0	4.0	5.0	

GUN BIRD 2

Marko Lambeta



Evo nama još jedne japanske prerade igre sa automata od pre sto godina i eto velike radosti milionima malih, žutih Japančica. Za ostatak sveta, nisam tako siguran.

Gun Bird II je klasična "pucajnasveštosmiče" igra. Napucavanje biliona neprijatelja, skupljanje raznih dodataka i to je to. Umesto, za ovakve igre, uobičajenog svemirskog broda, u ovoj igri vodite veštice, čarobnjake i druge iščašene likove. Najupečatljiviji utisak ostavlja Morigan, kraljica noći, naročito svojim silikonskim poprsjem.

Jedna od najzanimljivijih fora u igri je arkadni igrački mod. Originalni Gun Bird igrao se na automatu sa dugačkim ekranom, koji omogućuje sjajnu preglednost i lepšu sliku. Pošto "mali ekrani naših TV prijemnika" više idu u širinu, u arkadnom modu potrebno je televizor izvmuti na bok, tako dobijate imitaciju dugačkog ekrana sa automata. Uzimajući u obzir prosečnu starost TV-a u našim domovima, kladim se da će posle ove operacije, majstor Rašine kolege imati pune ruke posla.

Poslednjih godina, moćne igračke konzole daleko su pomerile grafičke granice igara. Gotovo svaka igra nakičena je sa ko zna koliko miliona boja, poligona, tekstura, frejmova, itd. i većinom se odvija u prebudženom trodimenzionalnom okruženju. Sa ovom činjenicom upoznat je sav igrački svet

(uključujući i moju babu koja uveliko priži 3d štrikanje & Kukičanje), ali ne i bratija iz Capcom Entertainmenta.

Sećam se da je tabačina Street Fighter koju je "iznjedrila" ova izdavačka kuća izgledala zaista ubogo pored jednog Mortal Kombata, a to je bilo pre skoro osam godina. Na žalost (ali nezagriženih Japančica) Capcom i dalje fura isti fazon: 2d loš manga crtež koji je još lošije animiran. Jednostavno nisam mogao da verujem da posmatram igru pravlenu za Dreamcast, a ne za neku kantu od pre desetak godina. Zvuk je jako loš, te mu u ovom tekstu neću pridati ni najmanje pažnje. Zbog bednih tehničkih kvaliteta, Gun Bird II se preporučuje samo onim igračima koji su poslednjih deset godina proveli na pustom ostrvu, Meseću ili u komi, pa nisu bili u mogućnosti da vide koliko su igre napredovale u poslednjoj deceniji.

Priča je nešto drugačija kad je igračka atmosfera u pitanju. Ona je na prilično visokom nivou, ali samo za okorele ljubitelje igara ovog žanra. Živci i palčevi će vam biti konstantno napeti dok budete tamanili neprijatelje koji nadiru sa svih strana, u abnormalno velikim količinama.

Kontrole u igri su teška klasika: na dugme A pucate, na B ispaljujete prateće rakete, a X dugme se koristi za blisku borbu, prsa u prsa. Da vam palčevi ne bi prokrvarili od silnog stiskanja tastera za pucanje, držeći desni okidač aktivirate auto paljbu.

Za kraj ću vam otkriti i superefikasnu i jedinu odgovarajuću kombinaciju tastera za ovu igru. Pritisnite dugme Power na vašoj konzoli, zatim Open, izvadite CD Gun Bird II i bacite ga komšijinim svinjama. One će sigurno više uživati u konzumiranju ove igre, nego vi. ■

Zahvaljujemo se CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88) na ustupljenim diskovima.



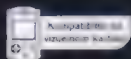
zvuk grafika igrivost atmosfera



2.0 1.5 3.0 3.5

36%

1 - 2 igrača



Ime: Gun Bird 2
Izdavač: Capcom
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Pucačina



boNus

45

Neka vam ovo proleće bude nešto posebno!



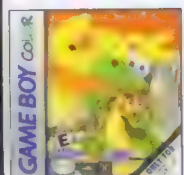
Priznajte da ste već više od deset godina tajno zaljubljeni u Game Boy. Svake godine ga gledate kako stasava u sve lepšu konzolu i vaša želja za njim se svake godine povećava. Pogotovo sada kada je izrastao u Game Boy Color.

Priznajte to sebi i drugima. Ovog proleća mora biti vaš. Sada je pravo vreme da ga nabavite i to iz najnovije kolor kolekcije, u šest "cool" boja:



Pink, Plava, Plava, Plava, Plava
Ljubičasta, Sunčano Žuta, Neon
Zelena i Ljubičasta.

**Game Boy Color - nemojte da vam
propadne i ovo proleće!**



Croc



Donkey Kong Country



Driver



D. Mira Freestyle BMX



The Grinch



GTA 2



102 Dalmatians

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Mileticeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



SCOOBY-DOO!

Classic Creep Capers

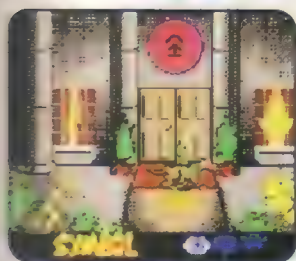
Gradimir Joksimović



Još jedna igra studija THQ s licencom poznatog crtača, prijatno će iznenaditi sve ljubitelje dobre avanture na Game Boyu, baš kao što je bio slučaj sa Scooby Doo igrama na Nintendo 64. Zahvaljujući prijemčivom humoru i dobro oživljenoj atmosferi iz crtanog filma, Classic Creep Capers će biti dobrodošlo osveženje za svakoga ko ceni miroljubivu, "porodičnu" igru punu uzbudljivih obrta.

Scenariju igre zasniva se na jednoj od najuspešnijih epizoda Skubi Dua, u kojoj tim mladih straživača ispituje slučaj misterioznog kradljivca nakita, koji likom podseća na ozloglašenog Master Hajda. Tu je, naravno, i Doktor Džekil, ali da li je on kradljivac ili nedužna žrtva podvale? Pažljivo sakupljajte dokaze i rešenje će vam vrlo brzo biti na dohvat ruke.

Tokom igre upravljate svim članovima tima i vodite ih u potragu za tragovima, dokazima i tajnim prolazima kojima treba da suze krug osumnjičenih. Platformskih elemenata ovde nema, tako da se sve svodi na dobro, staro istraživanje, da ne kažemo "njuškanje" po svakom ćošku sablasne vile. Takvo



izvođenje posebno će se dopasti ljubiteljima igre Maniac Mansion, koji će se ovde osećati kao kod kuće. Svaki lik kojim upravljate ima različite sposobnosti, koje treba primeniti na tačno određen način kako bi se rešile zagonetke. U suštini, sve se svodi na interakciju s likovima i predmetima i pravilnu upotrebu elemenata iz inventara.

Kontrolni sistem je odlično koncipiran - pritiskom na taster A dobija se spisak akcija koje je moguće preduzeti, dok se sadržaj inventara pregleda pritiskom na taster B. Igra je linearna i zabavna, s dobro podešenom težinom zagonetki. Grafika i zvuk su odlični, a posebno prijaju full screen inserti u stilu crtača i odlična animacija likova (čak se i Skubi kreće trapavo kao u filmu). Jedino što smeta je mali font kojim se ispisuju dijalozi, posebno kada se uzme u obzir činjenica da priče ima zaista mnogo.

Classic Creep Capers je sve što bi jedna Scooby Doo igra trebala da bude, lepa je, zabavna i privlačna. Zameriti joj možemo samo na dužini - iskusniji igrači je mogu završiti za nepunih šest sati. ■



Ime: Scooby - Doo Classic Creep Capers

Izdavač: THQ

Veličina: 16 Megabita

Žanr: Avantura

GB color



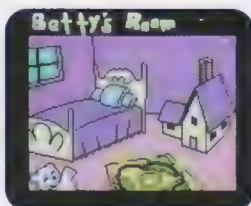
Kompanija Mattel Interactive možda nema dugu tradiciju proizvodnje igara za Game Boy, ali se svakako može pohvaliti dobrim kvalitetom i uspehom koji njeni programi beleže (Hot Wheels Stunt Track Driver i Matchbox Caterpillar Construction). Poslednja u nizu igara ovog proizvođača je akciona mozgalica u kojoj se pojavljuju Mattelovi automobilčići na daljinsko upravljanje - Racin' Ratz.

Igrač se nalazi u ulozi deteta koje je automobilčićem razbilo vazru, pa je po kazni poslato u svoju sobu. Zatvoreni u sobi, ne možete raditi ništa zabavno, ali zahvaljujući vernom daljincu, možete nastaviti da pravite haos po kući. Upravo je tu cilj igre - vozite svoj automobilčić kroz deset soba i ispunjavate zadatke. Konceptijski, igra je slična Chip's Challengeu - na početku nivoa (sobe) dobijate određeni zadatak koji obično predstavlja nekakav nestašluk. Recimo, ukrašćete novčanik iz tatine sobe, a baki sakriti protezu. Kako ćete to uraditi, zavisiće od vaše domišljatosti i konfiguracije terena kojim se vaš automobilčić kreće.

Vozilom upravljate gledajući ga iz ptičje perspektive, koristeći dodatke i kućni inventar kako bi odradili zadatak. Recimo, u jednoj od soba predmet od interesa nalazi se visoko na polici. Da biste se popeli na policu morate pribaviti dodatak za vožnju uz zid, a ovaj se nalazi na mestu do koga možete doći samo preko tankog lenjira. Zato najpre morate smanjiti vozilo, a dodatak koji to omogućuje lociran je u fotelji koju treba preleteti. Kapirate? Igra ima po nekoliko takvih zagonetki u svakoj od deset soba, što će reći - imaćete pune ruke posla.

Igra je zaista izazovna i veoma zabavna, ali bila bi još napetija i energičnija da su dizajneri uključili i vremensko ograničenje za ispunjenje zadatka. Ovako, imate svo vreme ovog sveta da rešite zadatak, što prilično osiromašuje atmosferu, jer isključuje potrebu za brzim razmišljanjem.

Grafika je jedina veća mana Racin' Ratz. Zbog ružnjikavog crteža često nećete znati koji su predmeti pred vama. Srećom, loša pozadinska grafika oplemenjena je dobrim dizajnom sprajtova i sjajnim interfejsom. ■



Gradimir Joksimović



Ime: Racin' Ratz

Izdavač: Mattel Interactive

Veličina: 16 Megabita

Žanr: Puzzle

GB color

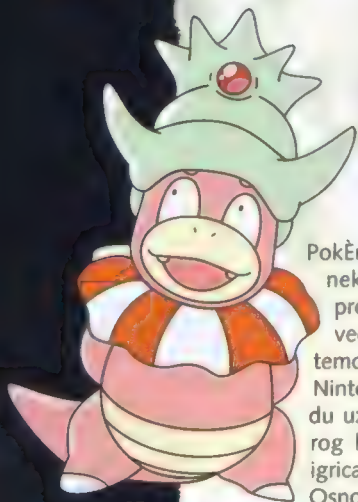
bonus



Gradimir Joksimović

POKÉMON STADIUM

2



Pokémon ludnica se ne stižava ni danas, nekoliko godina otkako je Nintendo predstavio ovaj RPG koncept. Doduše, igrači već pokazuju vidne znake zamorenosti ovom temom. Međutim, sve slabiji priliv novih igara za Nintendo 64 primorao ih da neko vreme provedu uz Pokémon Stadium 2, novu inkarnaciju starog hita, obogaćenu još boljom akcijom, novim igricama i sočnom grafikom. Osnovna zamisao ove igre ni malo se ne razlikuje od originala, s tim da ima dodatnih 100 Pokémona. To daje ukupan broj od 249 Pokémona, pri čemu neke likove, kakav je Celebi, možete dobiti samo direktno od Nintendo, ako ih spopadnete na nekoj Pokémon turneji (Pokémon Stadium 2, doduše, ima Celebia, ali ga igrači mogu dobiti samo kao rental varijantu, i to nakon što završe sve kupove). Igra je nafilovana mini-igrama, a postoji i mogućnost importovanja likova iz igara Pokémon Red, Blue, Yellow, Gold i Silver. Novinu predstavljaju i animacije napada i oštećenja, koje nismo vidali u prethodnom nastavku. Igra zaista lepo izgleda, šta više, može se reći da je impresivna - ali samo za posvećene ljubitelje Pokémona. To nas vodi do jednog od najvećih problema Pokémon Stadiuma 2 - najbolji deo igre je transfer Pokémona s pomenutih Game Boy verzija igara na N64 platformu, što se obavlja pomoću Transfer Packa. Ako nemate potrebnu opremu, morate se zadovoljiti "iznajmljenim" Pokémonima koji imaju standardizovane karakteristike i statistiku. To znači da će se igra u punom svetlu pokazati tek kada Pokémoni kreirani na Game Boyu zažive u 3D svetlu, u okruženju Pokémon Stadiuma. Jedino vam takvi likovi, koje poznajete uzduž i popreko, mogu obezbediti dobar ugođaj. U suprot-

nom, igra značajno gubi na atmosferi i deluje sasvim površna.

Bilo kako bilo, pravi Pokémon zaludenici će naći mnogo toga interesantnog ovde. Grafika je, jednostavno, zadivljujuća - svaki Pokémon ima širok izbor različitih, sjajno animiranih pokreta za napad. Specijalni efekti koji prate izvođenje borbenih pokreta su isto tako impresivni i dobro definisani. Upravljanje Pokémonom je jednostavno, a čak i najavlji-



vač koji prepričava zbivanja u areni, vrlo dobro radi svoj posao.

Srećom, u igri postoji dosta drugih elemenata i zadatka koji ne uključuju borbe. Postoji prava hrpa malih igara koje su veoma raznovrsne i sasvim različite od onih koje smo vidali u prvom delu. Štaviše, veći deo tih igara je zaista zabavan.

U nekim od njih vodiće se takmičenje u brzini pritiskanja tastera, dok će druge na probu staviti preciznost, reflekse, ali i sive ćelije, odnosno intelekt. Svaka od tih igara podržava simultano igranje do četiri igrača, što treba posebno pohvaliti.

Integracija sa Game Boyom takođe je dobro odrađena i iz vodi se bez ikakvih problema. Igrači ne samo da mogu prebacivati Pokémone, već ih mogu i razmenjivati, pa čak i igrati Pokémon na Game Boyu preko Nintendo 64 (to, naravno, funkcioniše samo sa Pokémon igrama). U igri postoji i sjajna interna dokumentacija o svemu u vezi s Pokémonom, što se posebno odnosi na informacije za Pokémon trenere.

Sve u svemu, Pokémon Stadium 2 je dobro urađena i zabavna igra. Ipak, još jednom treba napomenuti da će u njoj uživati samo pravi ljubitelji ovih igara, koji imaju šta da prebace sa svojih Game Boy aparata. Više informacija o igri potražite na oficijelnoj prezentaciji, na lokaciji www.pokemonstadium.com/stadium2.



Pokémon Stadium 2

Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Avantura



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
				89%
4.0	5.0	5.0	5.0	

ARMY MEN

GREEN ROGUE

Miloš Marković



Do sada smo imali priliku da na PSX-u odigramo 5 nastava ove čuvene igre (ne računajući Air attack). Međutim, kako je PSX na odličnom putu ka penziji i kako nam dolaze sve jače konzole, ovaj serijal se polako, ali sigurno, seli na PS2. Na samom početku moram reći da me je igra zadržala svojim izvođenjem i uopšte idejom. Naime, svi ratovi između zelenih i plavih se i dalje sve više rasplamsavaju. Gubici su na obe strane katastrofalno veliki. Međutim, general zelenih sprema specijalno iznenađenje. Pošto su vojnici kakve smo mi sretali do sada postali ma-

nutku, da nanišani i glavu i pošalje morskog neprijatelja u večna lovišta. Mega bomba predstavlja sličnu ideju, ali sa drugačijom realizacijom. Lik će da ispusti izvesnu količinu energije koja će sve oko sebe da srauni sa zemljom. Oružja ima na pretek. Pominje se cifra od oko 12 različitih spravica uz pomoć kojih ćete protivnike slagati na gomilu. Po meni su najbolja automatska oružja, jer ćete dobiti na brzini i preciznosti. Takođe je dobra i bazuka, kao i bacač plamena. Za municiju ne brinite, jer je imate u izobilju. Kada pređete određeni deo nivoa, morate se suočiti sa Boosom, a kada njega eliminirate sa liste protivnika završili ste i taj nivo! A onda na sledeći, pa sve tako do 12. nivoa! Svaki nivo je podeljen na dve celine. Prva je sporija i lakša, dok je druga teža, brža i ima više meta. Ali protivnika se uopšte nije poboljšao. Svi neprijatelji će jednostavno stajati i pucati na vas. Ukoliko vas neki pogodi to je čista sreća! Grafika je zaista lepa i više nije mutna kao u prethodnim delovima. Sad su svi efekti urađeni u punom sjaju. Pozadine su šarene, ali i "lepe na oko". Muzyka je jača strana igre, kao i zvuk. Jedina mana su kontrole s početka txt-a! Pre nego što ovaj opis privedem kraju, moram reći i ovo. Postoji i opcija za dva igrača koja podržava kooperativno igranje! To znači: ja i moj drug protiv ostatka. Iako nisam probao ovu opciju, garantujem da je dobro odrađena!

Još jedan Army Men je opisan. Utisci su podeljeni. Neki misle da igra nije vredna pažnje, drugi kažu da može da se poredi sa Expendableon sa PC (znači da je odlična). Moja preporuka je da igru igrate duže vreme i tek onda odlučite.

Zahvaljujemo se CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88) na ustupljenim diskovima



Igrača 1-2

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 720KB

ne-više potrošna roba, on je odlučio da napravi super snažnog vojnika koji je uvek spreman da da život za slobodu. Kako su žuti sve više pripretili, ovaj projekat je morao što pre da se završi. Rezultat je podivljali mutant, koji je snažan kao 20 običnih vojnika i koji je neverovatno brutalan. Zeleni ga šalju iza neprijateljskih linija, kako bi pomislio račune žutima i uništio njihov HQ i laboratoriju u kojoj se razvija isti takav mutant, samo za žute. Kada igra krene primetićete možda najveću manu igre, a to je da vi uopšte ne morate da se krećete, već se sve samo kreće.

Znači zaboravite na napred, to više nije potrebno. Takođe i kontrole su prilično loše urađene, jer su analogne preosetljive, a ne mogu se isključiti. Takođe je i nišanje vrlo loše urađeno. Naime, dok se non-stop krećete retko ćete moći da lepo nanišate, a treba uzeti u obzir da će protivnici redovno da iskaču iz nezgodnih uglova. Ovo je donekle ispravljeno masivnim napadom ili mega bombom. Prvi predstavlja neku vrstu Auto aim-a. Tačnije, lik koji vodite će automatski da nanišani svakog protivnika u okolini u tom tre-



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	81%
4.5	4.5	4.0	4.5	

bonus



Miroslav Dorđević

SMUGGLER'S RUN



Razvojni tim Angel, koga se svi vlasnici Nintendo 64 mrzovoljno sećaju po godina-
ma najavljivanoj igri Buggie Boogie, otkazanoj neposredno pre roka za izbacivanje na tržište, sada su se prikazali u sasvim drugačijem svetlu.

Iz ove programerske kuće preko izdavača Rockstar-a dolazi nam Smugglers Run, igra koju već na samom početku moram preporučiti svim ponosnim vlasnicima PlayStation-a 2, a razloge za to ćete saznati ukoliko ovaj opis pročitate do samog finiša.

U pitanju je vožnja, elegantna mešavina simulacije i arкаде, koja kombinovano sa izvrsnim tehničkim karakteristikama stvara specifičnu atmosferu, koja potpuno opija igrača i drži ga prikovanim za ekran danima. Tačnije, u pitanju je tipična off-road jurnjava od policije u cilju nasilnog prelazjenja granice i isporučivanja ilegalnih materijala i novca bandama u drugoj državi. Pored policije i pograničnih patrola, morate deo svoje pažnje usmeriti i uspešnom izbegavanju napada konkurentskih bandi, koje vas na svaki mogući način ometaju sa ciljem da vam otmu dragoceni tovar.

Sve započinje iznenađujuće lošim introom, koji ne odaje utisak da će i sama igra biti znatno bolja, ali ona to itekako jeste. Sama animacija je tehnički lepo urađena, ali kompletan uvod nekako nema smisla: niti vam pojašnjava dešavanja u igri, niti vas pumpa adrenalinom i "loži" na igru. Posle toga pojavljuje se meni: kompleksan, pregledan i funkcionalno rešen, kao i cela igra uostalom. Ponuden vam je zaista pozamašan broj modova, a između ostalog možete izabrati "glavnu" igru (nešto kao story mod), nekoliko mini igrica tipa capture the flag (timski i pojedinačni), checkpoint race, kao i druge slične tipove trka. Izbor staza i broj ponuđenih vozila varira od moda do moda, a veliki broj skrivenih vozila može vam postati dostupan napredovanjem i prelazenjem misija u story modu. Sva vozila u igri se dele na osam timova, dok u svakom timu možete pronaći nekoliko rovera, džipova i kombija. Timovi se međusobno razlikuju pre svega po boji, nekim detaljima na vozilima, kao i ciljevima misija, te ćete stoga ukoliko odaberete neki od banditskih timova

morati da izvršite neki prestup, dok vam je, ukoliko uzaberete tim CIA, cilj da to sprečite. Pored svega toga prisutan je i veoma kvalitetan multiplejer u kome dva igrača mogu igrati zajedno u jednom timu ili jedan protiv drugoga. Kako je sve to tehnički odrađeno? Pa, u nedostatku boljeg izraza: savršeno! Vozila su veoma, veoma precizno sastavljena od jako velikog broja tekstura, a sve je to posle pre-renderovano, pa od nekih podrihtavanja ili ne daj Bože iskanjanja ni traga ni glasa. Takođe, pri ozbiljnijim padovima i sudarima dolazi do oštećenja vozila i otpadanja pojedinih delova, u zavisnosti od mesta na kome ste kola udarili. Sva vozila su sa podlogom uklopljena odlično, a ako neko od čitalaca uspe da iskopa neki bag, svaka mu čast, pošto ja nisam, uprkos izrazitom trudu da pronađem nešto tako.

Najbolja stvar u ovoj igri su enormno velike mape. Prvi put kada sam učitao free ride (tunsičko vozikanje po nekoj od trenutno dostupnih mapa), pojavio mi se loading screen koji je trajao više minuta, što me je intenzivno nerviralo i budilo u meni sadističku želju da igru maksimalno ocrnim, ali kada se igra startovala trebalo mi je nekoliko minuta da se povratim od šoka. **KOLIKA JE TO MAPETINA!!!** Možete se voziti i voziti, a da ne naidete na kraj mape, a pri tom je sve to prelepo dizajnirano i osmišljeno, tako da bi i višerasovno učitanje bilo ovim opravdano. Postoji nekoliko okruženja u kakvim se u Smugglers Run-u možete naći. Planinsko okruženje donosi veliki broj impresivnih padova i skokova, pustinja i rečna dolina brzu trku sa puno prašine i blata, dok snežne staze kao i u stvarnosti pružaju



mного klizanja i sudara. Detaljnost mapa je prosto zadivljujuća. Na prvoj mapi (rečna dolina) moguće je prelaziti preko njiva, vode i pruge i usput uočiti mnoštvo detalja koji čine da vam vožnja čak i u free ri-

Igrača 1 - 2

Platforma 651K9

Kompatibilno

Ime: Smuggler's Run
Izdavač: Interplay
PAL
Sistem: PlayStation 2
Žanr: Trke

PlayStation 2

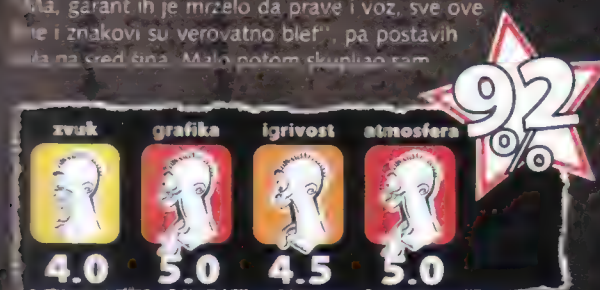


te režimu kada nema definisan cilj, vec se vozite kako vam se svidi, i tek bude ekstremno zabavna i podelna. Kada sam se trudio da uočim dokle ta detaljnost ide, vozio sam kola po pruzi sa ciljem da vidim da li su i na tako bezveznoj lokaciji prema kojoj svaki 1000 normalan igrač ne bi imao nikakvih afiniteta, takođe pridali podjednak tretman kada je glancanje i detaljisanje u pitanju. I vozim ja tako, kad sa leve strane železnička stanica, pa malo dalje skretanje i železnički mostovi i sve u tom stilu! Rekoh ja onda: "Ma, garant ih je mrzelo da prave i voz, sve ove detalje i znakovi su verovatno blef", pa postavih kola na sred tina. Malo potom skupljao sam

kašičicom kola razasuta po celoj poljani. Ne samo da voz postoji, već on redovno usporava i staje na svakoj stanici. Toliki trud programera je stvarno za svaku pohvalu i mora biti posebno nagrađen u dole navedenoj ukupnoj oceni. Što se tiče upravljanja, ono je takođe odlično rešeno. Komande su uglavnom onakve kakve smo navikli da vidamo u sličnim igrama, pa će se stoga svi oni koji su ikada igrali bilo kakvu vožnju sasvim lako snaći i u Smugglers Run-u. Podrška za analogni PlayStation 2 kontroler je veoma korektna i igru ćete definitivno uspešnije igrati ukoliko umesto digitalnih koristite analogne komande.

Muzika je jedna od slabijih strana Smugglers Run-a, ali se ne može smatrati lošom, već jednostavno prosečnom za razliku od drugih elemenata igre, koji su pretežno vrhunski. Zvuk motora je nešto bolji i u potpunosti zadovoljava. Primitili ste da je ceo tekst manje-više pisan u superlativu, ali ova igra to itekako zaslužuje. U pitanju je skoro sigurno najbolja igra u broju, a najverovatnije i u svim žanru za PS2 (za sada). Ukoliko imate PS2, afinitet prema off-road vožnji i nešto para, nabavite Smugglers Run i provedite više sedmica igrajući ovaj potencijalan hit

Zahvaljujemo se
CD klubu SHINE
(011/3284-256)
na ustupljenom
hardware-u i soft-
ware-u



Play The Game...

SHINE

mega store

Brankova 23

Tel. 011 - 3284 -256

Tel. 064 - 134 - 3335

www.shine.co.yu



Dreamcast™

370



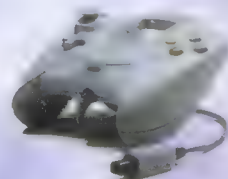
O čemu ste samo sanjali?

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takode, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-mailove, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrate protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.

Video memorijska
kartica



Dodatni kontroler



Shock 2 Racing Wheel



Pump Action pištolj

Vaši snovi već postaju java!

BeSoft

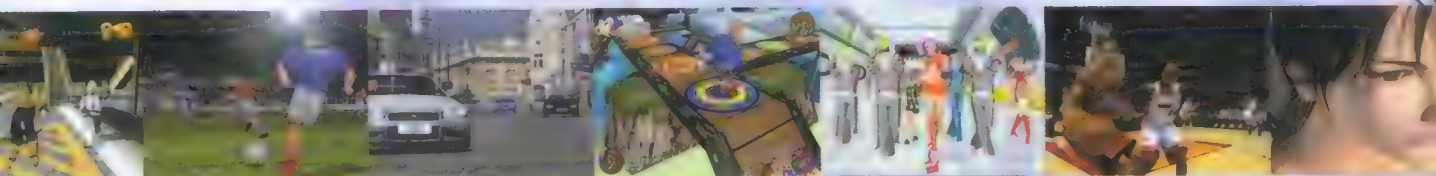
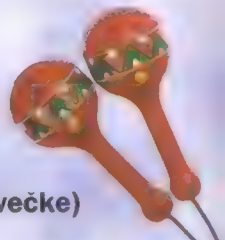
Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160,

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Samba De Amigo kontroleri (zvečke)



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue

WINNING ELEVEN 5

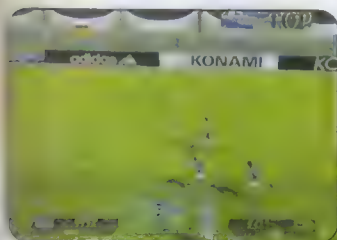
WORLD SOCCER

Mihailo Tešić



D, radosti, o mladosti, o srećnog dana kada sam od ljubljenog urednika čuo da tu siroti JA dobiti šansu da prikazem jednu igru iz legendarnog serijala koji već par godina neprikosnovenno vlada PlayStationima Belog grada - pa to još i prvi nastavak koji se pojavio na PlayStationu 2. Winning Eleven 5. Prošao sam pored beživotnog tela Igora Simića, ispraćen rečima dragog glodura: "Da znaš - i nije nešto, igr'o sam ga, isto je k'o pre... samo je lopta manja." Ove reči su mi unele zebnju u srce, no ipak otrčah put Shine-a da spustim moje znojave dlanove na crni kontroler i zaronim u Konamijevu magiju na trenutno najmoćnijoj konzoli na svetu...

Kada je igra počela, iznenadilo me je što je intro sasvim isti kao onaj iz ISS Pro Evolutiona 2... No, dobro, razlike su postale приметne kada se otvorio prvi meni - japanski svuda, japanski oko mene... No, Konami su opet ispalili baje - raspored svih opcija je identičan, tako da su moji prsti sami znali šta treba da izaberu. Tu je egzibicioni meč, tu je liga, tu je kup, tu je i



su sada i dugmiči analogni, pa bolje reaguju na pritisak - što je Konami "poništio" time što je sada potrebno mnogo jače prikleštiti dugme, ali i to je, po meni, za pohvalu, pošto sada postoji očiglednija i opipljivija razlika u jačini štupa u zavisnosti od jačine pritiska na dugme. Ipak, što se nekih fora tiče (1-2 dodavanje, posebno izvođenje slobodnih udaraca i sl.) nisam uspeo da otkrijem da li ima nekih razlika - za to je potrebno malo duže igranje. No, sve je tu, sve je prepoznatljivo i igra može da počne...

Master Liga sa dve divizione, u kojoj su 32 kluba (čini mi se) pravim menima - od Barse do Boka Juniorsa. Što se reprezentacija tiče, tu su sada 53 nacionalne ekipe, 29 imaju prava



igrača (nije da nam to nešto znači, osim kada već legendarni japanski komentator zaurla: "KOMISAO!" ili nešto slično...)

Konamiju treba da budem zahvalan i što oko komandi i igrivosti ne moram puno da razvijam priču - svi igrači ovog najboljeg svetskog fudbalskog serijala će se odmah osetiti kao kod kuće, jer su sve komande iste. Novine su izazvane potpunom analognošću kontrolera za PS2 - sada možete kratko dodavati tako što cimnete desni analogni stik u pravcu u kome želite da igrač dodaje, što je STRAVA! Takođe će vam biti potrebno da opet razvijete osećaj za precizan šut, pošto sada morate baš dobro da pritisnete dugme za isti, jer

Igor Simić kaže:

Aaaaahhhh (dugi uzdah prouzrokovan bolom u srcu)!!! Ne, ne, to se meni ne dešava... ne, to nije istina!!! Kako da podelim bol sa vama?! Šta da kažem?! Imao sam priliku da igram ovu ingenioznu igru i da se zadivim prizorom fudbala sa druge strane realnosti. Kolega Tešić je to primetio jako simpatičnom opaskom da bi grafika mogla da "prođe" i kao pravi TV prenos. Ponovo su majstori iz Japana pokazali da u ovoj igri ima još mnogo magije i da će ona još nako vreme biti uzrok neprospavanih noći, slomljenih i pokvarenih džojstika... Ma, igra je pravo malo savršenstvo, još samo da nekako "izmuvam" PS2 i... eto radosti!

su sada i dugmiči analogni, pa bolje reaguju na pritisak - što je Konami "poništio" time što je sada potrebno mnogo jače prikleštiti dugme, ali i to je, po meni, za pohvalu, pošto sada postoji očiglednija i opipljivija razlika u jačini štupa u zavisnosti od jačine pritiska na dugme. Ipak, što se nekih fora tiče (1-2 dodavanje, posebno izvođenje slobodnih udaraca i sl.) nisam uspeo da otkrijem da li ima nekih razlika - za to je potrebno malo duže igranje. No, sve je tu, sve je prepoznatljivo i igra može da počne...

Pošto oko komandi nema zabune, koncentrisaću se na vizelni utisak, jer to je nabitnija i naprimetnija promena. Winning Eleven 5 zaista lepo koristi snagu PS Dvojke. Odmah sam bio oduševljen realnošću stadiona (iako postoji izbor od samo četiri fudbalske arene). I publika je sada zastrašujuće realna i primetna - tu su konfete, bakljade, zastave...

A, zvuk... ma, k'o na pravom stadionu - čak se čuju i karakteristična navijanja vezana za neki nacionalni tim. Kada su igrači istrčali na teren, morao sam da se uzdržim od povika: "Eno ga Batistuta, vid' Ortege!" i slično. Igrači su zaista detaljno odrađeni, modeli imaju puno poligona, tako da je igra

sad još realnija i ako neko ne obrati dobro pažnju - može 'ladno da pomisli da na ekranu piči neka prava tekma. Ipak, samo velike zvezde svetskog fudbala zaista liče na sebe - većina igrača i dalje ima neke generičke face - ali to se ionako vidi samo na početku utakmice, posle su svi u timu ionako jednaki, osim po svojim ličnim sposobnostima (ocenama).

Ocene igrača su i dalje dvocifrene, ma uostalom, ceo meni za formacije je skroz isti. Nove opcije su mogućnost uključivanja povreda, kao i nameštanje broja izmena - od 3 do 7. Ah, da - nigde nisam uspeo da nađem kako se

namešta brzina igre - ali, default mi je potpuno odgovarao. Ah, šta da vam pričam o samim utakmicama - savršenstvo fudbala je jedino što mi pada na pamet. Zamerka koju je moj dragi "glodur" (glod.ured.) uputio stoji - lopta je nekako suviše mala, ali mislim da je to samo stvar navike, kao i sve ostalo (uostalom). Naravno, kao i svaki novi ISS ili WE, kada prvi put uzmete da ga igrate, iako je sve nekako isto - opet je sve nakako drugačije - to je draž ovog serijala. Te sitne finese na koje ne možete sa sigurnošću da ukažete, čine da ne možete da primenite "osećaj" koji ste razvili igrajući prethodni nastavak, već morate da razvijete novi. Naravno, to su tate iz Konamija uradile da ne biste došli u situaciju da kupite novu igru i odmah napuštite kompjuter sa 12:0. Carski. (Mene je komp napunio prve četiri tekme za redom. Na normal nivou težine. Ali neka... Videćete svi vi uskoro...)

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.



Igrača 1-4

PlayStation 2 Kompatibilno

World Soccer Winning Eleven 5
Konami
NTSC
Fudbal

Inc. Izdavač
Sistem
Žanr

PlayStation 2



bonus



Uroš Tomić

K E N G O

MASTER OF BUSHIDO



"Konichi-wa Nak Su Kao - San. Ili što bi se reklo u našem narodu - Dobro Vam dan. Danas ćemo kreirati savršenog samuraja, pogledajmo čega tu sve ima i šta nam je sve potrebno:

- kosook ratnik - komada 1
- nekoliko desetina ožiljaka, taktički raspoređenih
- katana prosečne dužine

- devastacioni treninzi koji razvijaju duh i telo
- gomila jašara za razbacati na pod
- i naravno, "Začin C"...

Prvo, kosookog ratnika bacite na tavu, propržite 20 minuta i valjano ga promešajte sa nekoliko desetina ožiljaka. Mešajte sve dok ožiljci ne "prionu", kao da su njegovi, a zatim dodajte jednu katanu i nastavite da pirjate. Temperaturu dignite na 150 stepeni. "Glas iz publike" "Ma rekao sam ti ja lepo da od njega nikada neće biti čovek!". Dodajte manirano povrće i škampje, koje ste prethodno potapali u ulju i zapržite sve dobro konsteći sake (nacionalno piće). Izbacite kosookog ratnika, sačekajte da se ohladi, nalijte ga u arenu odgovarajućih proporcija, umešati devastacione treninge (po volji) i sačekati da se statistike razviju. U arenu dodajte i "jašare za na pod" i 200 gr. začina C (golem osmeh, mešanje homogene mase i usiljeno osmehivanje, praćeno velikom kesom začina C). Kuvajte dok vam se ne složi. Vašega samuraja možete poslužiti toplog ili hladnog, sa oklopom ili bez ožiljaka - od volje vam, al' nemo' da neko nije koristio "Začin C" jerbo je on naš glavni sponzor i platio je goleme pare da ga spomenemo. Ožiljaka i treninga po želji, ali što više oba, to bolje po vas. Uživate kao što ćemo Laza i ja dok KR-KAMO ovo "božansko jelo" - što bi rek'o Konfučije. Dovodorno..."

Tumač: "Sve borilačke veštine koje su poreklom iz male Azije se po svom nazivu mogu okarakterisati. Naime, smatra se da borilačka veština ima svoj razvojni put (dicu) i savršenstvo forme (do). Tako je Nin-dicu još uvek u stadijumu sazrevanja kao borilačka veština, dok savršenstvo forme poseduju discipline kao što su Dicu-do Džu-do ili Buši-do..."

Želite li još podataka? "Samuraj je naziv drevnih "vitezova" feudalnog doba. U to vreme se smatralo da svaki veliki ratnik koji se pridržava "ratnog kodeksa ponašanja" i koji drži do časti i poštenja, a ima gospodara, postaje samuraj u službi već pomenutog gospodara. Ako kojim slučajem samuraj odbaci gospodara, zbog njegovog nepoštenja ili nepoštovanja moralnih normi, ili ako mu gospodar premine, on postaje Ronin. Ronin se računa više kao "element prirode", "prirod-

na sila" koja poseduje snagu i silinu vetra, brzinu munje, stalnost planine i ne podleže zakonima ljudi, već se nahodi po svojoj slobodnoj volji. Ako kojim slučajem Ronin ili Samuraj odbace Buši-do, oni prestaju da budu časni ratnici i postaju nindže ili niskorazredni najamnici, koji svoje lice kriju pod maskom, kako se ne bi videla njihova sramota..."

Koliko vam zamaha mačem treba da postanete veliki ratnik i gospodar Dodo-a? Ja nisam brojao, ali sam shvatio da sam pre isteka 40-og dana postao Grand Master klan i uzio mač Muramasa, kreirajući jednu sopstvenu tehniku, nadopunu od dva udarca, pariranja i završnog udarca (ključnog u predelu vrata). Želite li da pokušate?

Intro je najbolji do sada vidim, mlađi u Mini tvrtki i igra, prikazuje "izbrazdanog" ratnika, koji se u šumi sukobljava sa samurajem koji je savladao veštinu iluzije. Nakon dvadeset sekundi bio sam impresioniran i "zapanut" dahom drvnog istoka, a zatim sam krenuo u pravcu izlaza. Nećeg sime, mlađi



katanu u desnoj i bonsai u levoj ruci.

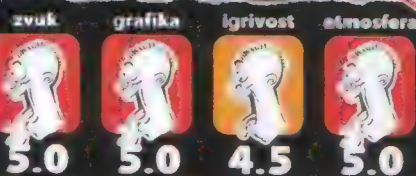
Da bi vaš ratnik napredovao, tu su treninzi koji će mu pomoći da uznapreduje i ojača, dobucavajući njegove statistike i formirajući ga kao ličnost. U početku ćete moći da obavljate 6 treninga koji će dizati vaše statistike, ali na sledeći način: imate dva niza brojeva,

primarni i sekundarni - primarni pokazuje vaše realne sposobnosti kao ratnika, dok sekundarni prikazuje koliko još možete da napredujete. Kada polažete testove u Dodou koji ste izabrali, vaše primarne statistike rastu, sve dok ne dostignu sekundarni broj, koji je u ovom slučaju "plafon" napredka u određenom domenu. Jednostavno, zar ne? Kada vam primarni broj zasvetli crveno, to znači da je vreme da još malo trenirate i dogradite veštinu.

Kada zavladaate u svom dodu, možete da usladite i druge klanove otimajući njihove mačeve i probavljajući njihove poteze, usvajajući ih kao svoje. Sve u svemu, pravo malo zadovoljstvo za vas i vašu porodicu.

"Glas iz publike" "Mateja, daj još malo SAMURAJA, da se KRKA, da se PRDI, da se KRKA, da se RODRIGUEZ!"

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u



94%



Ime: Kengo Master of Bushido
Izdavač: Game
PAL
Sistem: PS2
Žanr: Akcija

PlayStation 2

VELIKA NAGRADNA IGRA!

Nagrade: Ge Force 2 MX, Volani za PC & PSX, CD-ovi... Više informacija na 011/627-827 ili na našoj internet adresi!

www.exitcd.co.yu

exit
DVD & CD ROM CLUB

Beograd, centar grada
12.00 A.M.

Danas sam otkrio naizgled običan DVD & CD-ROM klub, ali sam ubrzo shvatio da je on nešto više. Između nekoliko hiljada CD-ROM programa i igara, multimedijalnih enciklopedija, MP3 pesama i DVD filmova, pronašao sam dosta diskova koji su mi privukli pažnju. Najzanimljivije su mi prekopirali, a za ostale diskove će biti neophodno višemesečno iznajmljivanje i detaljno istraživanje. Siguran sam da ću pronaći rešenje i da je istina već zapisana na nekom od tih diskova.

Čika Ljubina 1/4 Beograd
011/627-827 od 12-20 h.
051/211-367 Banja Luka



Uroš Tomić

BLACK & WHITE



Minimalna konfiguracija: PII 350, 64 MB RAM, 3D Kartica sa 8 MB
Optimalna konfiguracija: PIII 600, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB

Ja nisam čovek, ja sam bog, ja nisam beo, ni-
sam crn, ja sam siv...
Ja sam oluja koja se čuje iza horizonta, ja
sam munja koja se prelama preko noćnog
neba... Godinama sam čekao da se rodim,
kao ideja... kao molitva na tvojim usnama. Koji viši
ciljevi stoje preda mnom? Da li treba da se po-
kažem ili da stojim iznad vas, malih i beznačajnih mrava -
bestelesan, a prisutan? Da li da vam pokažem kolika je mo-
ja moć i veličina?

I njih dvojica su stalno sa mnom, jedan koji prikazuje sve
dobro što proizilazi iz mene, drugi koji mi daje do znanja
koliko sam mračan i crn. Njih dvojica su moja savest koja
me prati gde god bio i šta god radio. Tu su da obezbede da
postanem veliki, da nedvisim sve koji su bili pre mene, ko-
ji su pokušavali da vode i vladaju, da pomognu malim lju-
dima da postanu veliki.

Uvek postoje dva puta kojim se može ići, jedan obasut tr-
njem i jedan obasut cvećem. Koji će biti put koji ću ja iza-
brati.

"I pogledaj jednu braću svoju, kako se pružaju po blatu i
zemlji, pogledaj ih: svi ubice i manijaci, svi na svoj način na-
strani i bolesni, a svi ruku ka nebu pružaju, u nadi da im
spas stigne. I zapitaj se: Ko će im pomoći ako ne ti? Kada
će im pomoć stići, ako ne sada?"

Koliko vremena treba da prođe, da se rodi jedna stvarno
velika igra? Koliko pokušaja treba da se završi propašću, a
da samo jedan urodi plodom? Čini mi se da ja ovde ne vi-
dim pokušaj, čini mi se da vidim veličinu. Koja je veličina u
pitanju, pitate se vi, a ja spremno odgovaram - pokušajte
da odzimirate pogled u ign i shvatite kolika je veličina
ove igre - ogromna i nepregledna.

Vaša egzistencija počinje jednom molitvom, a ta molitva
je ono što vas doziva u raj koji tek treba da se formira.
Da li će to biti raj ili pakao u mnogome zavisi od vas.
Ipak, rođeni i dovedeni željom, pomažete ljudima koji
više liče na hobite, a koji vas posle pružene pomoći zo-
vu da im se pridružite u selu, gde ima još ljudi koji bi vas
obožavali, a koji su već predskazali vaš dolazak.
Odatle je sve med i mleko.

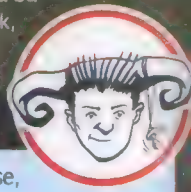
Igra je kompleksna i zahtevna, morate se što pre
uhodati i uvezbati, posebno što se tiče komand-
nog interfejsa, jer je celokupno kretanje
božanske sile - odnosno vas, rešeno mišom.
Sve akcije kretanja, zumiranja i promene
perspektive, a i akcije koje sprovodite, baš
sve radite preko miša, dok vam je tu i
tamo po nešto pridodato na tastatu-
ri, čisto da ne bi "zvrjala prazna".

Prvi zadatak na intro misiji vam je
da dodete do svog "puleña", tj.
životinje koja vas služi. Da biste to
uradili, morate prvo da otkrijete
kako se kreće i sakuplja, odnosno
kako se predmeti dižu sa zemlje



Kretanje i osnovne komande su suviše komplikovane da bi
vam ih ovde opisao, ali je prva misija u stvarni tutorijal koji
će vas sve podučiti, a pogotovu to kako se zadaci rešava-
ju. Ceo princip igre je rešen tako da za svaki zadatak koji je
stavljen pred vas postoje dva osnovna načina da ga rešite
- jedan pozitivan i jedan negativan, a kako ćete to da rea-
lizujete, to zavisi isključivo od vas. Pored velike slobode
kretanja, pred vama će se ukazati sasvim novi horizonti pri
rešavanju "kriznih situacija" koji će vas fascinirati. Kića i
Olga su mi bili od goleme pomoći kada je sam princip igra-
nja bio u pitanju - "Kičo, brate, pa što mi je glupača rekla
da je jedan od kamenova kod nje u kući? Šta ako joj je ja
sada izrušim i otmem joj kamen?" - veliki osmeh koga pra-
ti vidno oduševljenje "Pa u tome je i fora ba-
jo, sam biraš kako ćeš realizovati zadatak,
zato se igra i zove crno i belo."

Miloš (S)marković kaže:



Verovatno je mnogo vas pozelelo da se,
barem na kratko igra boga. Momci iz
LionHeda su se potrudili da naprave igru u kojoj ćete vi
biti upravo "TAJ" bog. Razvoj ove igre sam pratio duže
vreme i moram priznati da nisam ovoliko očekivao. Igra
predstavlja jedinstvenu mešavinu Populosa i Creaturesa
sa primesama real time borbi i svega ostalog. Međutim,
da ovo ne bi bilo kopiranje ostalih originalnih i proslavl-
jenih igara, momci iz gore pomenutog studija su
razvili posebne AI rutine, poseban način upravi-
ljanja i igranja; i upravo to ovu igru izdvaja
od drugih. Da biste uspešno završili igru
trebaće vam dosta vremena (oko 50 sati
intenzivnog igranja), ali verujte mi, svaki
tren proveden uz igru nije uzaludan i
nikako nećete gubiti vreme! Ja vam je
toplo preporučujem, a ukoliko se ne
pojavi bolja igra od ove, najverovatni-
je imamo kandidata za najbolju igru
2001!

Ime: Black & White
Izdavač: EA Games
Sistem: Windows
Znač: Upravljačka Simulacija

PC
CD-ROM

ACK ITE

Sakupivši tri kamena, oslobodio sam put do zveri koja će me služiti. Ponuđene zveri su se u mnogome ponašale kao zve, tugovale su kada sam hteo da biram "onu drugu", mašući rukama i zapomagajući, kao da su mi govorile: "Ne bog papka, uzmi mene. Ja ću ti pomoći da budeš najveći!", zabrao sam majmuna. Krava mi je delovala previše blago, a tigar suviše žustro. Majmun je "pravi", a i deluje strašno

Ceo trp igre je širiti božanski uticaj, vladajući nad sve većim većim prostranstvima. Kada neko selo "zaluta" u zonu vašeg uticaja, to ne mora da znači da oni veruju u vas. Treba da ih uverite u vaše prisustvo, kako bi oni shvatili da ste vi tu i da oni treba da vas obožavaju. To obezbeđujete izvršavajući "čuda", dajući im hranu, bacajući ih na sve strane (jer koji je bolji način da uverite nekoga da ste tu, do fizički kontakt), pokazujući im svoje moći. Najbolji princip da ih uverite je da koristite božansku moć uništenja - razarajući selo. Tu se vraćamo na zverku... Zverku možete da pustite da sama baza, ali ako želite da je direktno kontrolišete, date su vam uzice tj. povodci. Tri povodca koji su vam dati izvršavaju tri različite uloge: jedan je uči, jedan je čini divljom i agresivnom, a jedan je tera da bude dobra i samilosna. Kada se pojavi problem sela koje je tu, a ne veruje u vas, uzmi te ovu zadnju uzicu, privežite zver za neko drvo blizu tog sela, pa oplebite munjama po zgradama. Prva količina "verovanja" koju dobijete od žitelja je "poklon", jer ste ih uverili (na najbolnji način) da ste tu, a zver koja je nakačena na "samilosnu" uzicu će popraviti celo selo (ako imate dovoljno grada), obezbeđujući vam još veću količinu vere, jer svi znaju da ta životinja radi za vas. Milina...

Zver možete da učite, vodite, hranite, mazite kada je dobra i kažnjavate kada je loša. Ja sam svoju pustio da gladuje satima, pa sam je pustio u selo da vidim na šta će da se okomi. Mome oduševljenju nije bilo kraja kada je dograbila prvog lika sa zemlje i pokazala mu dužinu očnjaka iz svoje perspektive. Pošto je nisam našamarao, ona je skapirala da tako valja, pa je produžila. Njenim protestima nije bilo kraja kada sam je "otreskao" par puta i dao joj žito da zoba... Ma uostalom, zamislite da ste vi bog, a svi od vas nešto traže - jednoj ribi pobeo brat, moreplovci grade brod, a sve što im zafali traže od vas, decu krađu vaspitačici, ljudi muzičar traži muzikalno kamenje... Šta biste im vi na sve to rekli?

Kroz igru će vas pratiti pergamenti ili scroll-ovi dve boje - srebrni i zlatni. Srebrni su od one fele što vas nagrađuje, dok su zlatni oni koji obezbeđuju daljnji razvoj priče. Sve što se u igri desi beleži se u hramu koji je usput i vaš dom - dom vaše zveri, ali i beležnica koja beleži sve segmente i aspekte igre, koja vas upozorava ako nešto niste isporučili ili valjano odrađili. Ma šta valjano? Ne loša nema da vam propadne šta se tu radi



Ili možda ima?

Šta god radili, to se na neki način odražava na sve što sledi. Ako se opredelite za više "crnih" rešenja, videćete kako se vaša "božanska" ruka zatamnjuje, kako joj nokti rastu i kako mestimično krv curka iz nje. Bez obzira da li ste tamn ili svetao bog, vaša životinja je onakva kakvom je načinite, tako da ona za rezidenciju može biti pozitivna, dok ste vi krajnje negativni i obrnuto. Igra dozvoljava niz opcija, rešenja, mogućnosti, sposobnosti, to je nešto što do sada nije niti viđeno niti doživljeno. Populus je bio nešto što je samo naslućivalo ovakvu igretinu, ali pretpostaviti da će igra biti tako dobra, to mi je delovalo nekako izvan pameti.





Ipak, kako god idilično delovao ovaj opis, ja sam još uvek "koka koja se retko kome daje", pa ni ova igra (koliko god dobra bila) NE zadovoljava u potpunosti moje kriterijume, a možda ni jedna neće, nikada... Činjenica stoji da sam ja jedno dete koje nikada neće prestati da se igra, a svi znamo kakva su deca, neozbiljna i neodgovorna...

Grafika je na više nego zadovoljavajućem nivou, ali gledajući minimalnu konfiguraciju, teško da mogu da se složim da je minimalna, ali ovakvi resursi kada se koriste bre, mora to da bude savršeno, a ovde to nije slučaj (nigde to nije slučaj). Teksture su tu i tamo mrljave i nekada im treba malo više da se iscrtaju, što ume da izintira. Muzika me je oduševila, posebno momenat kada se vi kao bog selite sa astralnog plana egzistencije na smrtni plan, transendentni zvukovi koji su se zabadali duboko u moj um, razmekšavajući moje "tvrdi srce kameno", terajući me da se ponašam prema mališanima sa više "samilosti". O atmosferi i igrivosti vam neću pričati, ne zato što je to stvar ukusa, već zato što je sama ideja takva da igra ne može da bude loša u igrivosti ili atmosferi. Mislim, stvarno... pa ko to još ne bi voleo da bude bog?

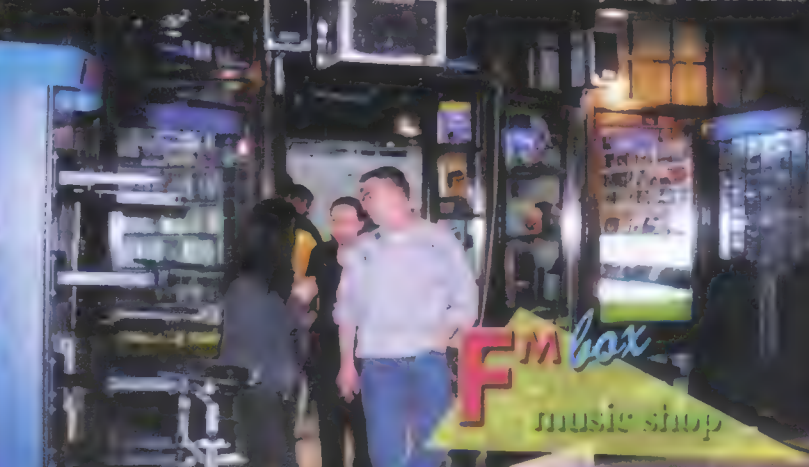
Zahvaljujemo se CD klubu EXIT
(011/627 827) na ustupljenim diskovima.



98%

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
5.0	4.0	5.0	5.0

AUDIO, VIDEO, CD, PC, SONY PLAYSTATION, HI-FI TEHNIKA



BEOGRAD, Balkanska 35, Tel. 011/682-143



Gradimir Joksimović

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING



Igra koja se krije iza ovog po malo čudnovatog naslova vodi nas u svet budućnosti gde, nasuprot postapokaliptičnom okruženju kakvo bismo očekivali, vlada mir i tolerancija među ljudima. No, da ne bismo samo sedeli i uživali u svetskom miru

pobrinuće se militantna organizacija koja deluje na grupi pacifičkih ostrva i teži da svet vrati u vreme ratova i stradanja. Pacifisti su rešili da se direktno suoče s tim problemom, pa su sastavili ultra-moderni nosač po imenu Antaeus, s koga će polaziti napadi na teroristička uporišta.

Osnovni koncept Hostile Watersa će starije igrače, ako ih još služe vid i refleksi, podsetiti na Carrier Command i Desert Strike, stare hitove sa Commodore 64, odnosno Amige. Vizuelno, igra mnogo više liči na Incoming, pri čemu je dosta pažnje posvećeno i strategijskom planiranju i još nekim detaljima kakvi se viđaju u RTS igrama (sakupljanje resursa, na primer). Sama struktura igre, tj. deoba na sukcesivne misije, preuzeti su iz Battlezonea. Ljubitelji akcionih igara, međutim, ne treba da zaziru od ovakve koncepcije, jer strateška komponenta ne komplikuje igru previše, a pritom i unosi dodatnu dimenziju koja obogaćuje atmosferu.

Igra je, dakle, podeljena na dve logičke celine. Prva od njih je komandna, u kojoj se upravlja procesima na Antaeusu, preko 3D taktičke mape koja prikazuje istražen teren i raspored jedinica. Pomoću mape ćete na najjednostavniji način kontrolisati svoje trupe, koristeći sve prednosti point & click interfejsa. Jedinicama ćete jednostavno pokazivati gde treba da idu i šta da napadnu, pri čemu im možete davati najviše osam naređenja koja će ispunjavati jedno za drugim. Kako budete napredovali kroz igru, otvaraće se i neke naprednije opcije.

Sa istog ekrana otvara se i Construction meni, gde odlučujete kakvu vrstu vozila ćete praviti i kojim oružjem ćete ih opremiti. Antaeus nova vozila gradi pomoću naročitih nanorobota koji kao resurs koriste metalne opiljke koji ostaju iza uništenih objekata. Takva vozila se pomoću specijalnog aparata (Soulcatcher), opreme dušama poginulih ratnika, koje će ih voditi u borbu. Na žalost, ne postoje statistički podaci koji bi odredili koji je pilot pogodan za određeno vozilo, pa će se nji-

hovo raspoređivanje svesti na prosto nagađanje.

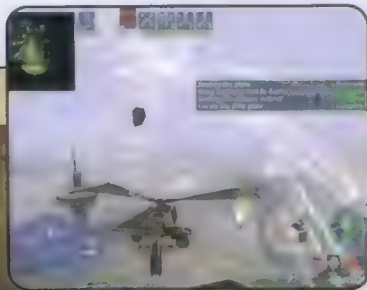
Same misije predstavljaju drugi, akcioni aspekt igre koji se odvija u realnom vremenu i gde se ispunjavaju zadaci određeni tokom taktičkog planiranja, kada je vreme bilo "zamrznuto". Ako ste čovek od akcije, u svakom trenutku možete preuzeti direktnu komandu nad nekom jedinicom na terenu, mada se isto tako možete zavaliti u fotelju i uživati u grafički sjajno predstavljenim bitkama. Neke jedinice zato ni ne morate opremiti dušama mrtvih ratnika, već od samog početka misije možete uzeti stvar u svoje ruke. Ponekad ćete jednostavno biti prinuđeni da preuzmete kontrolu nad jedinicama, jer AI rutina ima dosta propusta zbog kojih lako možete izgubiti bitku - to se posebno



odnosi na besciljno tumaranje nekih jedinica koje po pravilu završavaju u neprijateljskom logoru, gde ih čeka sigurna smrt.

Upravljanje se obavlja kombinacijom miša i tastature, po ugledu na većinu FPS igara i veoma je dobro implementirano, čak i kad upravljate tromijim vozilima kakva su tenk i peščani bagri. Igra obiluje detaljima (galebovi na plažama i iznad stena), dobrim teksturama i odličnim svetlosnim efektima. Postoji čak i smena dana i noći, koja se odvija na svakih petnaestak minuta i izgleda veoma lepo i nameće potrebu za dobrim tajmingom napada, s obzirom da je danju vidljivost mnogo bolja, a time i uslovi za izvođenje ofanzive. ■

Zahvaljujemo se
CD klubu EXIT
(011/627 827)
na ustupljenim diskovima.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	85%
				
4.5	5.0	4.5	4.5	

Minimalna konfiguracija: PII 300, 32 MB RAM, 3D Kartica sa 8 MB
Optimalna konfiguracija: PIII 600, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB

Ime: Hostile Waters
Izdavač: Rage Interplay
Sistem: Windows
Žanr: Akcija

PC
CD-ROM

Dragana Đerđević



student iz Arilja

"Priatelj mi je pomogao da na njegovom kompjuteru dovršim seminarski rad i sve je išlo prilično brzo. On kaže da je to baš zbog Shuttle ploče."

Nadaš Jovanović



učenik iz Niš-a

"Moj otac je skoro ugradio Shuttle u svoj kompjuter. Oko toga se bar slažemo. Ipak, ne bi mi smetalo da imam jednu lično za sebe."

Šta mislite o Shuttle pločama?

Đorđe Janković



designer iz Šapca

"Do pre par meseci sam imao dosta problema sa mojom pločom, zbog čega sam gubio dosta vremena i živaca. Onda mi je drug preporučio Shuttle. Nije pogrešio."

Miloš Veličković



učenik iz Surdulice

"Imam Shuttle AK12 i DURON 650 MHz. Ploča je izvredna, perfektna, stabilna...Moje mišljenje je isto kao i Vaše iz Pakoma "BEST FOR BYTES"."

WWW.PAKOM.CO.YU

Niš, Rašićeva 12 - 018/521 118

SERIOUS



tanske akcije i uvrnutog humora. Priča je prilično površna i može se označiti kao kombinacija Stargatea i Terminatora. "Serious" Sam Stone je pripadnik specijalnih snaga u budućnosti, koji je poslat u nazad kroz vreme, kako bi se u Starom Egiptu borio s mrskim osvajačima iz svemira i sprečio ih da porobe čovečanstvo. Izandalo, ali ne mari...

Igra je potpuno usredsređena na akciju - na samo jednom nivou pojavljuje se više karakondžula za odstrel nego, recimo, u čitavom Quakeu. Srećom, municije ima go-

tovo na svakom koraku, pa nećete često dolaziti u situaciju da vas izda "svijetlo oružje".

Serious Sam je sigurno jedna od najludih i najzbuđljivijih igara koje ste ikada videli. Na svakom koraku čudovišta će se truditi da vam spuste srce u pete, jer iskaču niotkuda, urlaju i vrište na vas, ili vas napadaju u "krdimu" koja gaze sve pred sobom. Tu su i Glavonje koji će vam is-

cediti i poslednji atom snage, poput stotinu metara visokog golema od usijane lave koji se rasepljuje na sve manje delove koji nastavljaju da vas mrcvare još efikasnije. Mnogi neprijatelji teže da ostvare prisniji kontakt, pa vam se unose u lice ili priređuju prave koreografije kako bi vas uplašili i naterali da položite oružje. Postavka "sam protiv svih", s druge strane, ima i svoje nedostatke, a jedan od njih je slaba AI rutina, što opet ne mora biti loše - zamislite da su neprijatelji, pored toga što ih ima kao kusih pasa, još i pametni!

Okruženje u kome se vode borbe je,



Kada su programeri Cro-teama, najpoznatijeg hrvatskog studija za izradu kompjuterskih igara, najavili FPS igru zasnovanu na engineu koji je razvijen "in house", malo ko ih je shvatao ozbiljno. U svom mršavom opusu, ova kuća nije predstavila ni jednu komercijalno uspešnu igru, pa se i sa Serious Sama očekivalo da će proći nezapaženo. Kakva greška!

Serious Sam je klasična pucačina iz prvog lica, sklopljena po ugledu na Doom i prve verzije Quakea. Umesto nelinearnog scenarija, kompleksnih animacionih sekvenci, realističnog oružja i napredne AI, elemenata na koje smo navikli proteklih nekoliko godina, ona pruža kombinaciju jedinstvene visook-



Miroslav Tomošević kaže:

Iako nisam bio preterani optimista kada sam čuo najavu da Hrvati prave FPS, prvenac studija CroTeam me je svojom pojavom na ekranu potpuno razuverio, u pitanju je zaista fantastična igra. Ona ne donosi ništa novo (što joj uostalom nije ni bio cilj) već dovodi viđeno do savršenstva - predivni i prostrani nivoi, fantastični zvukovi, odlična atmosfera, samo su deo repertoara sjajnog ostvarenja. Najjači adut u borbi s konkurencijom je neverovatna brojnost protivnika, što morate sami doživeti; siguran sam da do sada niste bili u prilici da pošaljete stotine i stotine protivnika bogu na ispovest (da jeste verovatno bi odavno bili sprženi na električnoj stolici). Sve u svemu, igra vredna makar iznajmljivanja na duže staze.



Minimalna konfiguracija: PI 300, 64 MB RAM, Open GL 3D Kartica
Optimalna konfiguracija: PI 500, 128 MB RAM, 3D Kartica u 32 MB

Ime: Serious Sam
Izdavač: Take 2
Sistem: Windows
Žanr: FPS

PC
CD-ROM

US SAM



jednom reću, prelepo. Tu su peščane dine, spektakularni hramovi i čitavi gradovi, a neke scene, nećete lako zaboraviti. Teksture su veoma detaljne, što se najjasnije oslikava na primerima egipatskih zidnih natpisa. Veći deo igre odvija se na površini zemlje, pod vrelim afričkim suncem, tako da je ambijent potpuno svetljen, za razliku od većine FPS igara, koje se odvijaju u mračnom okruženju.

Nivoi su linearni, tako da nećete morati mnogo da lutate do cilja, a zagonetke su jednostavne i svode se na pritiskanje tastera u povlačenje poluga (koje obično otvore vrata iza kojih vas čeka nova "tura" izgladnelih aliena). Da vam igra ne bi brzo dosadila pobrnuće se širok izbor raznovrsnog oružja i neprijatelja. Od pružja, tu su nož, pištolj, sačmara, Thompsonova mašinka, raketni anser, granate, pa i mini-top koga ćete konfiskovati pri kraju igre. Čudovišta dolaze u svim veličinama i oblicima, od gigantskih mekova i bezglavih vojnika, preko žaba što eksplodiraju, do demona koji vas

Miloš (S)marković kaže:

Dok mi sedimo skrštenih ruku i čekamo da se prva Yu igra napravi sama od sebe, naše komšije Hrvati izbaciše na tržište Ozbiljnog Simčeta - prvu "ozbiljnu" igru sa Balkana! Tja, igra predstavlja mali "rimejk" Doom-a, odnosno koristi njegov koncept. Naime u jednom trenutku će vas napadati milion neprijatelja, trebaće vam mnogo municije i dosta Healtha! Iako smo na igru čekali dugo vremena, čekanje se isplatilo. Naime igra je planirana da izađe 1998, ali zbog napretka hardwera, engine je non-stop prepravljan i pisan iznova. Mnogi igru porede sa Quakeom, i mogu vam reći da je skoro 90 % igrača zadovoljno, dok onih 10 % misli da je igra čista kopija i uzaludan pokušaj. Ja sam lično završio igru i meni se svidela, a vi ako ste neodlučni nabavite igru i proverite je!!!



94%



gađaju kamenjem.

Tehnički, Serious Sam je potpuno zreo proizvod kome je teško naći neku ozbiljniju manu. To, i odsustvo potrebe za razmišljanjem, čine magičnu kombinaciju za opuštanje na kraju napornog dana (preporučujemo ga posle pismenog iz matematike).

Zahvaljujemo se CD klubu GL SOFT (011/423-700) na ustupljenim diskovima.

EX-SBS



- Prodaja i otkup novih i polovnih PC konfiguracija i komponenti
 - Internet provajding YUBC uplatno mesto
 - Konzole
 - Dodatna oprema: obični i analogni (Dual Shock) džojstici, memorijne kartice, RF modulatori, N-PAL konvertori, postolji, volani, zvučnici
 - Prazni CD-i i VCD-i (sa i bez menija)
 - Veliki izbor fabrikovanih i prilagođenih igara
- Na veće količine, poseban program



Specijalna ponuda!
Izvanredna cena!
Sveobuhvatna usluga!
Sveobuhvatna usluga!



PC



Cara Dušana 35, Zemun

011/613-865

exsbs@yubc.net

radno vreme: 10-20 h, sem nedeljom



Predrag Tomašević

OUTLIVE



Bez obzira na to koliko su granice strategije i vremena izmisljeni, na primaru, igra se igra. Igra je inteligentna, jedna igra ovog tipa uvek će mi ostati uvek. Znam, znam, početak teksta zvuči kao pismeni rad osnovca na temu 'Uvek ću pamtiti jedan događaj' ali zaista je tako - malo me je igara uspelo oduševiti kao Starcraft, bukvalno uvući u svoju mašinu atmosferom, izvođenjem, pa i grafikom i zvukom, naterati me da se osećam aktivnim učesnikom. Zato sam u trenucima igranja Outlive-a zaista uživao, možda vas uvodna animacija i meni neće podsetiti (zbog toga što su i pre dve-tri godine Blizzardovi dizajneri odradili vizuelno bolji posao), ali od trenutka kada na vašem ekranu osvanu baza s par početnih jedinica pa na dalje, sećanja će navirati sama od sebe.



I u kategoriji priče, uzor šije Outlive, pre svega zbog mnogo boljeg predstavljanja iste i živahnijeg procesa brifinga, s povremenim međuanimacijama. Ovde će sva događanja biti predstavljena kroz statični grafički ekran sa skrolujućim tekstom, koga prati smoreni glas bezličnog naratora. U tom obliku ćete gutati zaplet koji će u kratkim crtama predstaviti u narednim redovima. Naime, sredinom 21. veka doći će do iscrpljivanja zaliha plemenitih ruda, a samim tim i do pojave sve većih kriza, pada standarda građana, inflacija i ostalih nama dobro poznatih negativnih pojava. Rezultat će biti opšti kaos, sve veći broj terorističkih akcija, pa najednom mudri političari zaključie da tako više ne može, te da se moraju naći novi izvori snabdevanja industrija. Plan je jednostavan, formiraće novu verziju Ujedinjenih nacija (World Council), i početi eksploataciju planeta sunčevog sistema bogatih rudama. Međutim, kako su ljudska bića naučila da za potrebe osvajanja koriste samo vazduh, dolazi pitanje "ko će osvojiti u misijama nastanjivanja?". Rascep na one koji bi za takav posao upotreбили robote, s jedne, i genetska bića s druge strane pokazao se presudan u daljem razvoju fabule; da vam ja ne bih kvario uživanje igranja ovog ostva-

renja, neću reći ništa više.

Koncentrirajući se na igru, a ne na vreme, ainom vremenu je svima dobro poznat, ali ću se ja ipak na njemu nešto duže zadržati, pre svega zbog dosta odličnih opcija koje su osnova ove igre, i potpora moje ocene od 82%.

Pre svega, značajno je spomenuti način na koji su autori postavili granice za maksimalan broj jedinica, preko opcije maintenance iliti na naški prevedeno, održavanje. Shvatete - što veći broj jedinica, veći broj kreditnih jedinica, će nepovratno odlaziti. To praktično znači da će vam za 200 saboraca (što je bio maksimum u Starcraftu) biti potrebna i te kako razvijena baza s dosta mineralnih nalazišta. Potom još jedan vredan za spomenuti, a ne tako originalan momenat je izdavanje komandi jedinica - način implementovanja njihove samostalnosti je odličan. Tako im možete reći gde da se povlače i posle koliko procenta primijene "štete", odrediti nezavisne patrolne rute, a tek onda zadati određenoj grupi jedinica da se kreće po njoj, odrediti im da samostalno svoje specijalne jedinice, dakle, su sve već viđenje sitnice, koje zaraznost i igrivost znače. Kao i u Starcraftu, s vremena na vreme će u vašoj maloj družini osvanuti poneki već proslavljeni i prekaljeni ratnik. Međutim, heroji ovde veoma malo utiču na atmosferu;

sve u čemu se razlikuju od običnih jedinica jeste da su im prevozna sredstva ofarbana drugačijom bojom, da nanose veći damage i da se više deru od ostalih kada kliknete na njih. Zaista za svaku kudnju. Što se tiče proizvodnog asortimana ratnih fabrika, koji ćete obogaćivati vašu armiju, može se reći da je posao odradjen standardno. Postoji prikladan broj jedinica za obe frakcije, važnija stvar je da se one razlikuju po karakteristikama, samim tim drukčiji je i bor napada zavisno da li igrate s ljudima ili robotima.

Kada se sve sabere (i odzme), dobija se jedna zanimljiva strategija, s već prežvakanim motivom i izvođenjem, veoma igriva. Činjenica da je minimalno zahtevna dodatno je plus, što će sigurno pozdraviti oni sa računarima.

Zahvaljujemo se CD klubu GL SOFT (011/423-700) na ustupljenim diskovima.



Ime: Outlive
Izdavač: Rage Interplay
Sistem: Windows
Žanr: Akcija

PC
CD-ROM

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	82%
3.5	3.5	4.5	4.5	

DINO CRISIS 2

Prva je dana godina od incidenta izbio požar. Dozorca Kirk je istraživao uzrok vjarske, koju je prijavio vatarni organ. Nakon 14 SA je ponovo obnovila istraživanje na smještan zapadu. Ipak zbog prvog neuspjeha pokušati predložiti su morali pristojnost. Jednako je ovo počelo znova. Ovaj put je cela općina (Nina Kari i žena, vjara, vjara i sve ostale) u istraživanju bilo smješteno u blizini jednog grada. Grad se nalazio u vjarskoj državi. U istom

[illegible]

U dvorištu ograđenom betonom do tela i pokupi od njez. Mod Pak S. a zatim njez. preko lokacije Jungle Storm Route 1. U ovom konceptu njez. se ne koristi za sus. a na donjoj strani njez. čel. Mod Pak M. Popri se na njez. nivo na njez. nivo. Njez. do North Route 2, predela koji se sastoji iz dva dela, a zatim njez. je North Route 4. Na konceptu čel. njez. Mod Pak S. a na najvišem nivou Mod Pak L. Mod Pak 3 služi za dopunu potencijalne energije, Mod Pak M. za dopunu dve razine energije, Mod Pak L. služi za dopunu celokupne energije, Hamostu. Njez. se zahteva za korišćenje. Resusc. Pak služi za maksimalnu dopunu energije, zaustavlja i krenuće i za razdvajanje igre u slučaju pogibe. Prodi kroz metalne robove i njez. čel. se u Water Tower. Ogledaj animaciju i zatim za podršku pak i podršku karaktera i ke o Velociraptoru. Ovo je njez. nivo. Njez. se koristi u dvorištu. Ako je

Ive i drugi dobili su Platinum Card i u narednoj godini mogli su posjetiti Sony i Nintendo za svoj nastup. Došli do nekoliko kapi štih za kupovinu novih pomoći, opreme, konzolovskih portala u igri. A jednako za ostale mali del novog Solid Claymora, za koje kod tihle normalu dovoljno poena. Videćes i vrata kroz koja ne možeš da prodeš, jer so do njih dolazi sa druge strane. Na vodo-tornju se nalazi RESEARCH PAK. Proćiš kroz prve vrata i naći ćeš se na mostu



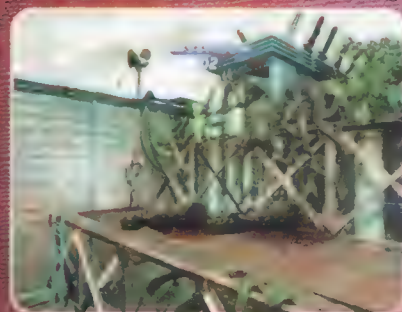
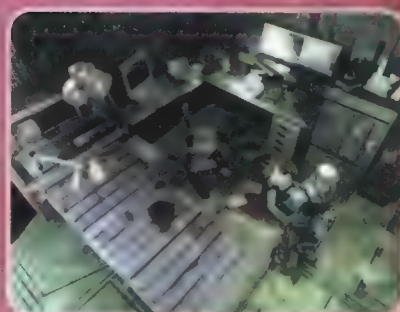
evo rešenja!



Videći Passageway to Military Facility i u zoni potraži Med Pak M, pa



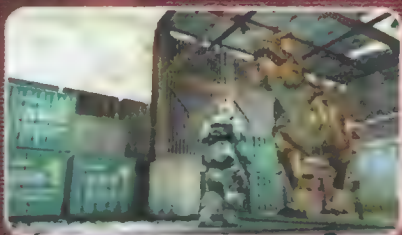
Med Pak L u zoni. U sobi se radi o terminalu, pa zato iskoristi prvu da se otvori i u zoni potraži. Prilomiti izlaska iz



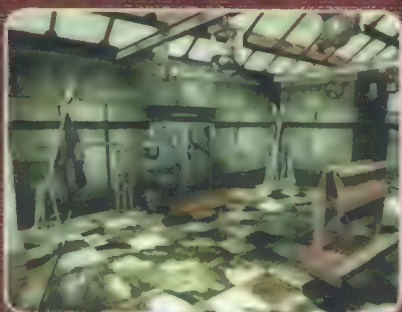
čim i završi. Ovo prvi ti je pokušaj u zoni, pa zato iskoristi prvu da se otvori i u zoni potraži. Prilomiti izlaska iz



prodi preko zone 2. Pretrči drugom stazom i uđi u dvorište Front. Vidi animaciju u kojoj te napada T-Rex. Izbegavaj borbu



sa njim i popni se merdevinama na terasu, dodi do drugih merdevina pa se spusti, pretrči do kontejnera i popni se na njega. Pokupi Med Pak L, produži do kraja, pa se spusti dole. Odgledaj novu animaciju u kojoj se pojavljuju čuvari i gde T-Rex lomi kontejnere, nakon čega ćeš se naći u M.F. Entrance. Potraži novi fajl o Tiranosaurus Rexu, pa prodi kroz M.F. Corridor i uđi u Medical Room. U sobi ćeš naći fajl, ključ za otključavanje elektronskih vrata i



koje budi oprezan, jer te očekuje tri Allosaurusa, a zatim produži do kraja hodnika. Videćeš vrata koja može da otvori samo Regina i Med Pak M. Kreni natrag prema dvorištu, pretrči T Rex-a i uđi u Hardware Storage. U drugom pokupi fajl o magacinu i iskoristi ključ za elektronsku bravu. Iz sefa uzmi Research Facility Keycards, posle čega

će se vrata sama zaključati. Dlan će da pozove Reginu u pomoć i izbacice ključ u hodnik. Dalju ulogu nastavljaš u ulozi Regine i kod sebe imaš samo ručni pištolj, a krećeš sa lokacije Dock/Landing Space. Produži preko Suspension Bridge i videćeš leš pa sa njega pokupi treći po re-



de fajl o Tiranosaurus Rexu. Saznaćeš više o Allosaurusu, a zatim preko mosta kreni preko South Route 1, pa 2 sve dok ne stigneš do plavih metalnih vrata. Nemoj da prolaziš kroz njih već produži stazom levo do Passageway to Reserch Facility. Očekuje te teška borba protiv Allosaurusa i najbolje ti je da odeš do omanjeg brdašćeta i odatle ga uopst. Imaš i drugu varijantu da eskiviraš borbu i pobegneš kroz dvokrilna vrata u Reserch Facility Back. Popni se na platformu, pređi preko nje i merdevinama se spusti na dole i otrči do polomljenog mosta. Na njemu ćeš naći Med Pak S. Dokrajči dinosaurusu se i uđi u Control Shark. Na stolu ćeš naći fajl o otrovnim biljkama, a zatim dodi do terminala i u odeljku za oružje ćeš naći dva nova oružja: Flame Laun-



nim čuvarima. Regina uspeva da zarobi jednog i uslediće iznenađenje jer su oni. Kreni prema Marsh/Water Plaza



South Area i po prvi put napasće te Pre-ranodon. Najbolje je da ih pretrčiš i da uđeš kroz plava vrata. Hodaj pažljivo jer



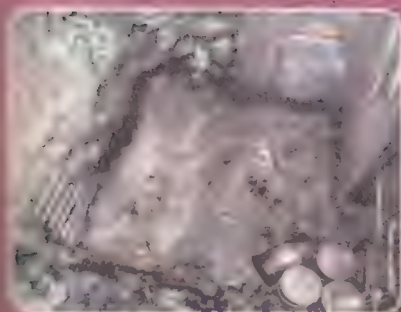
Military Facility



...na kraju, ali ne završava u...
...na kraju, ali ne završava u...



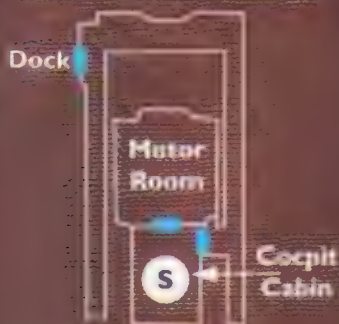
...na kraju, ali ne završava u...
...na kraju, ali ne završava u...



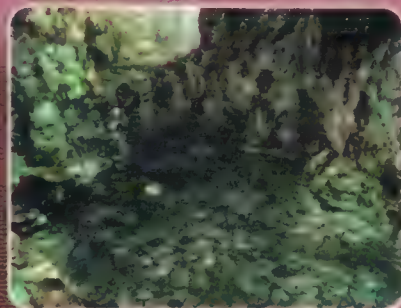
...na kraju, ali ne završava u...
...na kraju, ali ne završava u...



Patrol Ship



...na kraju, ali ne završava u...
...na kraju, ali ne završava u...



...na kraju, ali ne završava u...
...na kraju, ali ne završava u...



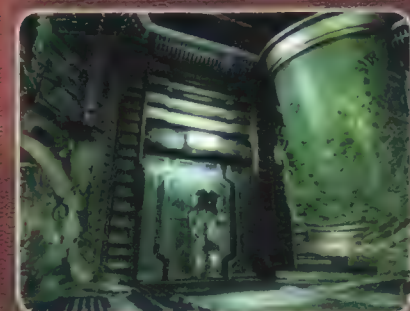
...na kraju, ali ne završava u...
...na kraju, ali ne završava u...



Research Facility



...na kraju, ali ne završava u...
...na kraju, ali ne završava u...



...na kraju, ali ne završava u...
...na kraju, ali ne završava u...



3rd Energy Facility



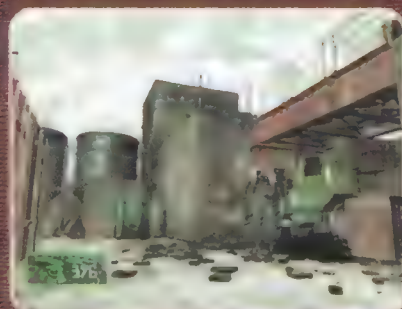
Kada pređeš na drugu stranu naći ćeš se



na i kreni preko 3rd E.F.Walkway 1 i 2 do 3rd E.F.Storage Space. Usput pobij što više zmija jer daju veliki broj poena. U Sto-

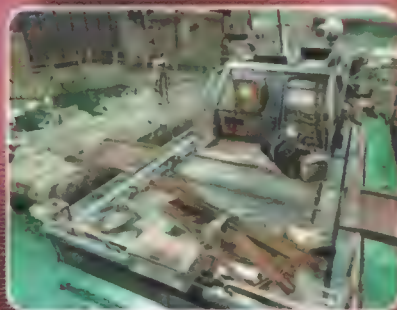


rage Space prvo pobij sve ptice, a zatim pored kamiona potraži i peti po redu dosije o Pteranodonima. U jednom uglu vi-

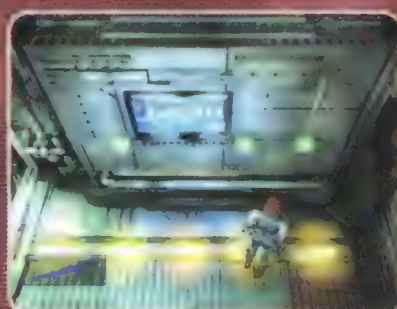


dećeš leš pored koga se nalazi fajl sa slikom vodopada iz koga si uzeo plavu karticu. Dodirni vrata i upotrebi 3rd

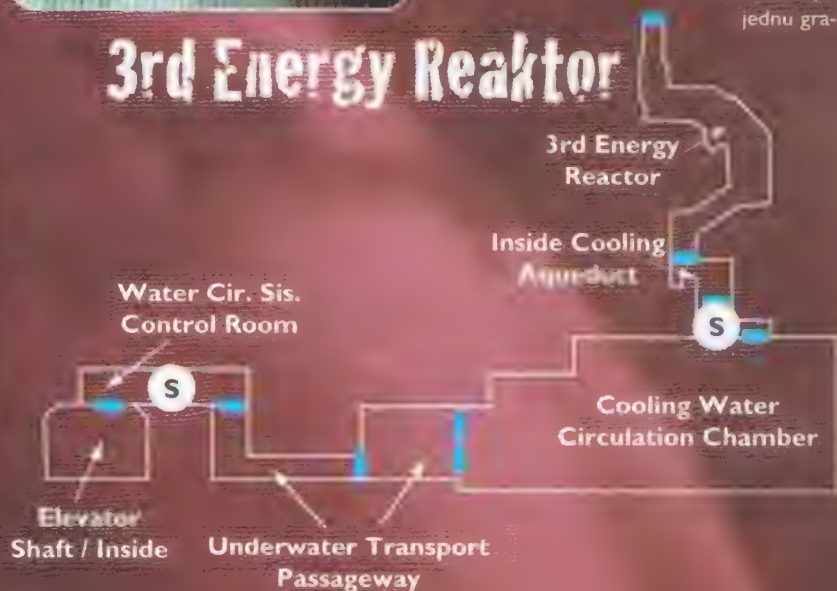
Facility Key Card, pa uđi u Walkway 3. Oprezno, jer te napadaju Pteranodoni. Obrati pažnju na sanduk (koji se nalazi na čamcu), a onda uđi u Control Room. Naci ćeš ključ kojim se otvara sanduk na čamcu. Uđi i



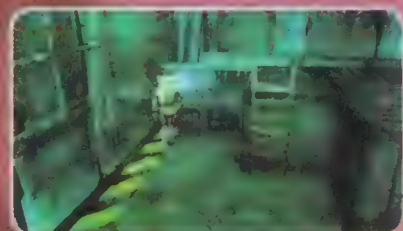
zasaurusu. To je šesti po redu, a dobićeš ga tek kad aktiviraš prekidač na pultu. Desno od kontrolnog pulta je lift koji se otvara I.D.Cardom. Sa leve strane su vrata koja vode na terasu Storage Space. Izadi, uzmi sa leša Mechanic's I.D.Card. Vрати se na 3rd Walkway 3. Usput pobij zmije i ključem otvori sanduk na brodiću. Pronaci ćeš fajl u kome je zapisan kod za Elevator Security Code. Broj zapamti i idi do lifta. Uporedi I.D.Card, a zatim ukucaj četvorocifreni kod. Uđi u lift koji te pre-



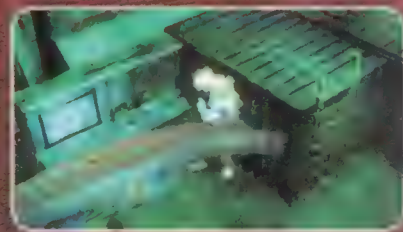
3rd Energy Reaktor



nosi u Passageway to SubLevel. Protrči do 3rd E.F.SubLevel Elevator i aktiviraj plavi monitor. Uključiće se tri sijalice koje ćeš kada promene boju obavezno udarati mačem. Ponavljaj sve dok se sijalice ne promene u plavu boju. Nakon toga idi do komore sa podvodnim odelom i pokupi fajl i odelo iz komore. Aktiviraj glavni terminal i odgledaj demo. Naci ćeš se na 3rd Energy Reactor u odeljenju Elevator Shaft/Inside. Spusti se na niži nivo i poku-



pi Med Pak S. Od oružja koristiš Needle Gun i kao pomoćno Shock Wave. Sidi na još niži nivo i potraži Med Pak L, a onda uđi u u Water Cir.Sys.Control Room. U istoj sobi je terminal u kome se nalazi i



podvodno oružje. Ono ti je neophodno za dalju borbu. Kupi Aqua granade. Uzmi fajl sa kontrolnog pulta i idi u Underwater/Transport Passageway 1. Kada dođeš do barikade preskoči je i uđi u Passageway 2. Videćeš leš iznad tvoje glave i cilj ti je da dođeš do njega. Uđi u Cooling Water Circulation Chamber. Koristi potiskivač da bi se popeo na viši nivo, a kreni sa mesta gde ćeš naći Med Pak M (ispod se nalaze dve crvene sijalice, a levo vrata u koja ne moraš da ulaziš). Produži do isturene terase na kojoj se nalazi napu-
kli stub. Ispali jednu gra-





Med Pakovi. Nakon što na lokaciji Central Living Quarters, a igru nastavljajući kao Dilan, World leđa potvrdi da-
vati 3D u Triceratopsu i obitelji se



City/Living Quarters. Nakon što na lokaciji Central Living Quarters, a igru nastavljajući kao Dilan, World leđa potvrdi da-
vati 3D u Triceratopsu i obitelji se



Edward City



usnima!!!
Kreni na-
pred, gdje
gledaj ani-
maciju u kojoj Regina vozi džip, a ti ruku-
ješ mitraljezom. Videćeš prvo jednog Tri-
ceratopsa i treba da odbijaš njegov napad
sve dok ga ne ubiješ. Posle toga te napa-
daju još dvojica i kada ih ubiješ uslediće
najlepša animacija. U pomoć pristiže Dej-
vid i tako ih spašava. Nova lokacija area

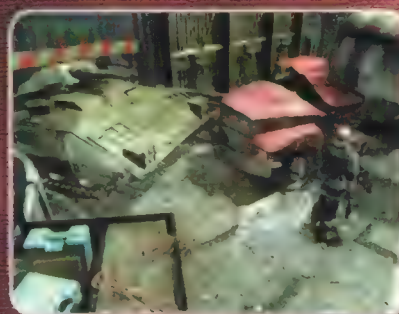


Edward City na području City/Living
Quarters 1. Odmah pored džipa pronađi
deset po redu fajl o karakteristikama ma-
log Oviraptora, a iza jednog kontejnera
Med Pak L. Popni se u Robson's store i na
pultu ćeš naći fajl, a iza njega Med Pak S.

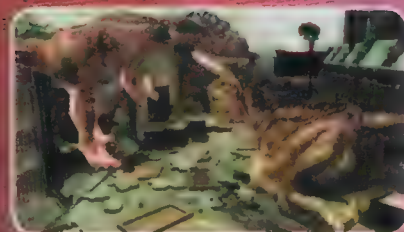


Obidi Drug Store i uzmi Living Quarters
Key, a zatim obidi terminal. Prilikom izla-
ska budi oprezan napašće te jato Pterano-
dona, pa je najbolje da otrčiš u Living
Quarter 2. Na terasi ćeš naći Resusc.Pak,
a posle toga upotrebi ključ da bi ušao u

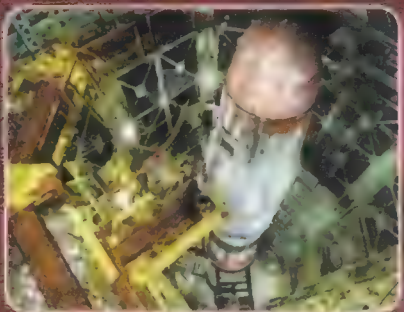
morali da uništi kontejnere. Kupača ten-
ka se pomera (pomocu tastera [O] i [K]),
puca se na taster X, a flash bombe izbacuju
na O. Nekoliko puta ćeš morati da ga
onesposobiš, pa zato gledaj da što pre
dodeš do platforme koja te vodi do plavih
vrata. Vrata se zatvaraju, a ti stižeš do
Outside of City/high i tu ćeš naći gas ma-



sku. Ponovo si u Patrol Ship-u, ovoga pu-
ta u ulozi Regine i odmah dodi do termi-
nala. Ako imaš više od 40.000 poena
možeš da biraš između oružja Heavy Ma-
chine gun ili EPS Gold Card kojim se auto-
matski udvostručuje broj poena. Nakon
toga dodi do upravljačnice i odredi kurs
za povratak u Jungle Area. Brod će da te
preveze, a ti izadi iz njega i preko South
Route dodi do Marsh Poison Plant /South
Area. Dodi do mesta gde se putevi raz-
dvajaju. Skreni levo i pošto imaš gas ma-
sku možeš da se spustiš u Gas Poison
Area i dodeš do sobe Waste Disposal
Chamber. Proveri terminal pa izadi u La-
unch Site gde te napada veliki broj Velo-
ciraoptora. Sidi u Data Control Room i
iz centralnog terminala izvadi 3rd
Energy Disc, a sa stolice pokupi i po-
slednji jedanaesti dosije o dinosau-
rusu Gigantosaurusu. Ako si
našao sve fajlove u sledećoj
igri imaćeš neograničen
broj municije za sva oružja.
Kreni napolje i odgledaj
animaciju kako Tiranosau-
s napada Gigantosaurus. Po-
novno se sastaje sa Dilanom, a
zatim malim liftom odlaziš na
Missile Silo/Inside. E sada
dolazi ono čega smo se
svi plašili: Gigantosaurus
koga moraš da onesposo-
biš i vreme od deset minuta
da deaktivirš alarm i raketu. Na



platforme se nalaze dva tlačna platforma i
jedino pomoću njih možeš tu ići uvisiti.
Prvo aktiviraj tlačni platforma, a onda ga
vodiš maštom pored čega će ti se pojaviti
ona koja pogoda digne. Zatim odeš do bi-
roa i na stolu imaš i drugi ključ, pa se
vratiš do prvog, potrebno je da se vратиš
tlačni platforma i on će da pluta. Skreni na des-
no i budi oprezan! Med Pak L. Upravo tuda
je izlazio Tiranosaurus. Voleli ste preključke
koji se aktiviraju pomoću maca. Kada to
uradiš, most će da se podigne i omogućiti
ti prelazak do lansirne rampe. Pretrči
preko nje do malog lifta pa se njime pre-
vezi na viši nivo. Sada otrči do kontrolnog
terminala i pomoću njega otvori poklopac
na bojevoj glavi. Dodi do nje i zaustavi
program za lansiranje. Posle deaktiviranja

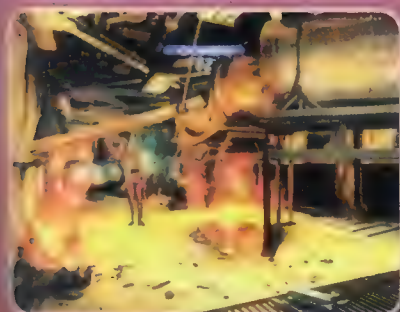


kreni istim putem nazad i videćeš da je
Gigantosaurus još uvek živ. Sada se nala-
ziš u Launch Control Room koja je u pla-
menu i ako do sada nisi kupio oružje Mis-
sile Pod vreme je da to i uradiš. OBAVE-
ZNO USNIMI SVOJU POZICIJU (zato
što to nećeš moći jedan duži vremenski
period) i sidi u Back Door Accessway 1,
gde te napadaju Inastrocevie. Pobji ih i
isto ponovi i u Back Door Accessway 2

pa udi u lift. Odgledaj
film kako se svo
troje junaka sa-
staje i pokuša-
vaju

Missile Silo





A photograph of a stone wall with a small opening, surrounded by dense green foliage and vines. The wall is made of light-colored stones, and the opening is a small, dark, rectangular hole. The foliage is thick and green, with many leaves and vines covering the wall and the ground in front of it. The overall scene is a lush, overgrown garden or courtyard.

[illegible][illegible]

Sve tri kolumne uključujući Osmu i Nenu mogu deliti istu igru u jednom MODU DINO COLOSSAUM i da se bori protiv dinosaurus iz igre. Ako si je prikrade još points od dinosaurs, onda ostas ili odapne i dinosaurus i ostaci DINO GALT MOD. U ovom slučaju mogu li igra je sve građa. Za klopovnu dinosaurus potrebno si je Dinosaurs 150.000. Vole dinosaurs 150.000; Ausrocinus 160.000; Allosaurus 180.000; Tyrannosaurus Rex-a 180.000. Da bi sve ostvari i uspešno potrebno je da igra odigra bar tri puta. A kada to uradi igra ima "master" a LOAD GAME) onda je nastavi u HATO MODU i zavrsi još jednom. Dobila biš ih da igra Tyrannosura sa 250.000. Compromissati za 250.000 points. Šteta ti koštao otkrivena igra, pa da voli nek' volja.

[Logo]





WARHAMMER

Warhammer Fantasy Role Play

Pišem ovaj tekst prilično naoštren: upravo sam se vratio sa jedne sesije igranja RPG sistema koji u ovom tekstu nameravam da vam prikazem - Warhammera. I da znate jednu stvar - opet sam se uverio da kvalitet igranja i zabave koje vam RPG igre mogu pružiti ne zavisi od sistema koji igrate, već od posvećenosti Game Mastera, kvaliteta same priče i uopšte atmosfere koja vlada pri igranju - koliko su igrači "naloženi", ako hoćete.

Warhammer je odličan primer kako mentor, jednostavan, i po mnogim kriterijumima "zastareo" FRP sistem može biti potpuno igriv i pored ovih (uslovnih) nedostataka. U prošlom tekstu, koji se bavio Warhammer sistemom bitaka, upoznali

smo vas i sa nekim osnovama Warhammer FRP-a. Sada ćemo te podatke malo produbiti, iskomplikovati i probati da vas još malo zbunimo...

Warhammer je jedan od onih sistema koji nije generički, već je vezan za svoj, poseban svet. Avanture se događaju u svetu koji je veoma nalik našem, ali u nekoj alternativnoj dimenziji - kontinenti liče, ali nisu baš istog oblika, ljudi su prisutni kao i mnoge prepoznatljive kulturne i civilizacijske odrednice čovečanstva - ali, naravno, sve je to umešano s ogromnom dozom epske fantastike koja Warhammeru daje taj specifičan šmek.

Na planetu Warhammera su pre mnogo hiljada godina stigli Slannovi, rasa misterioznih interdimenzionalnih putnika, koji su započeli seriju magičnih eksperimenata i stvorili prva inteligentna bića - vilenjake. Kasnije su stvorili i ljude, patuljke, ljude-guštare i ko zna šta su stari Slanni sve zamislili da urade s planetom i šta bi postigli, da se nije desila katastrofa: interdimenzionalni portali koje su Slannovi koristili za svoja putovanja su "kolabirali" i dimenzija haosa, kroz koju su oni putovali kao kroz neku vrstu hipersvemira, prelika se u stvarnost, uništavajući civilizaciju starih Slannova. Démoni i nepojmljiva čudovišta Haosa su pripremili da pojedu ceo svet, no vilenjaci, prva deca Slannova i stoga najučćeniji u njihovoj Visokoj Magiji, napraviše moćnu magijsku barijeru koja je carstvo Haosa zadržala na severnom i južnom polu planete. Ipak, Haos je najmoćnija sila u univerzumu i zna se da ga bilo kakva barijera, ma koliko jaka bila, može zadržati samo privremeno - jer za Haos nekoliko hiljada godina ne znači ništa. No, svet je ipak na neko vreme spašen i razne rase su mogle na miru da se razvijaju... Ali Haos će kad-tad neizbežno pokuljati sa severa i juga i smožđiti sve - zato je svet Warhammera unapred osuđen na propast, a stalna pretnja Haosa i njegovih mutacija čini atmosferu mračnom, paranoičnom i kao stvorenom za lov na veštice.

U Warhammeru možete igrati čoveka, vilenjaka, patulj-

ka i polušana (hobita). U kasnijim dodacima ubačeni su i gnomi, ali nisu uspeli da se uvuku u srca igrača. Po osnovnoj knjizi pravila, avanture su ograničene na tzv. Old World, kontinent koji je pandan srednjovekovne Evrope. Ostali kontinenti (Arabija - puna nekropola kojima hode živi mrtvaci i besnih beduina; Nippon i Kathay - daleki istok; Lustria - Južna Amerika u predkonkvistadorskom periodu kojim vladaju ljudi guštari i poslednji ostaci degenerisanih starih Slannova; Ulthuan - kontinent nalik Atlantidi, koji je dom Visokorodnih Vilenjaka; i Naggaroth - Severna Amerika, dom Mračnih Vilenjaka, zle braće onih sa Ulthuana) su samo šturo opisani, ali podatke o njima možete naći u knjigama koje opisuju armije za Warhammer bitke, pošto je Warhammer kao licenca zapao u zanimljiv paradoks. Naime, kompanija Games Workshop, koja je osmislila taj svet za igru bitaka, a potom po njemu napravila i FRP, je početkom devedesetih digla ruke od FRP-a pošto su joj bitke postale daleko najunosniji izvor profita. Shodno tome, nikakvi dodaci za FRP nisu izlazili do sredine devedesetih, kada je licencu za FRP otkupila kompanija Hedgehog, koji takođe nisu dugo uspeli da održe sistem. No, Games Workshopu je posao cvetao (i dalje im ide odlično), pa su oni ceo svet razradili do tančina zbog raznih armija koje možete igrati u bitkama. Otud, ako želite da se igrate negde van Old Worlda, moraćete da se potrudite i da se informišete iz knjiga za Warhammer Battles. Likove u Warhammer FRP-u najviše određuju osnovne osobine. One su predstavljene brojevima 1-10, ili 1-100. Osobine Movement, Strength, Toughness, Attacks (broj napada u 1 rundi borbe) su predstavljene brojevima 1-10, a osobine Weapon Skill (umeće borbe prsa u prsa), Ballistic Skill (umeće borbe daljinskim oružjem), Initiative (brzina reagovanja u borbi), Intelligence, Dexterity (okretnost), Coolness (otpornost na strah), Will Power (otpornost na magiju), Leadership (pokazuje koliko ste dominantna ličnost i koliko će vas drugi slušati), Fellowship (lepota) i Wounds (šteta koju možete da pretrpite pre nego što počnete da se osećate loše) su predstavljene brojevima 1-100. Osim ovih osobina likovi imaju još skillove (umeća) i karijeru. Lepota Warhammera ogleda se u tome što su skoro sva potreb



igre bez struje

na pravila sadržana u likovima, tj. u njihovim osobinama. Ovaj jednostavan koncept čini nepotrebnim silna pravila - pravila za tuču, pravila za uspešnost akcije i još sto čuda - njih ne mora da reguliše Game Master, već igračima sve piše na njihovim character sheet-ovima. Da pojasnim - ne postoji neki kompleksan sistem borbe, već ako igrač hoće da nekog udari oružjem - treba da na 100 dobije broj manji od svog Weapon Skilla i uspeo je. (No, nije dovoljno samo udariti protivnika - treba ga i "probiti" tako što pogledate snagu lika koji je udario, bacite D6, saberete i od tog rezultata oduzmete toughness protivnika - tako dobijete broj je broj rana koje protivnik gubi. Primer: patuljak Dingi Dingi sa snagom 5 udara vilenjaka Pansyja koji ima toughness 3 i običan verižni oklop koji mu dodaje 1 na toughness. Dingi dobija 4 na d6, što je sve zajedno 9 rana za Pansyja. Pošto Pansy oduzima 4 od svake nanete štete - krajnji rezultat je 5 rana nanetih jednom Pansyju). Ako igrač želi da se popne na zid, treba da dobije broj manji od svog Dexterityja, ako treba da se odupre dejstvu neke magije, treba da dobije broj manji od svog Will Powera itd. Naravno, tu su i umeća (skills), ali oni ili rade nešto konkretno za šta se ne baca kockica (napr. umeća Very Strong i Very Resilient dodaju +1 na snagu/toughness) ili ako se i baca kockica - treba da dobijete manje od relevantne osobine za taj skill - dexterity ako se krijete, strenght ako plivate i sl. Vidite zašto je sve tako jednostavno? Game Master samo treba da vodi računa o eventualnim malim modifikacijama (ako npr. koristite dvoruko oružje, imate - 20 na inicijativu i slično) i uglavnom da se koncentriše na priču o NPC-e.

Svi likovi u Warhammeru imaju svoju karijeru. Postoji izbor od oko 30 osnovnih karijera - od šumara i najamnika, preko advokata i čarobnjaka, do patuljačkog ubice trolova i lopova - da ne spominjem gomilu egzotičnijih karijera, kao što su tamničar, lovac na pacove, podvodač i pljačkaša gro-

bova. Svaka karijera vam omogućava drugačije napredovanje kroz tzv. šemu napredovanja, koja je izražena u povećanju osnovnih osobina koje vam karijera dopušta. Ako ste najamni ratnik - moći ćete da povećate Weapon Skill, inicijativu, broj napada i Leadership, ali ako ste student ili advokat, moći ćete da povećate inteligenciju i coolnes. Sva povećanja su za 10 (ako je u pitanju osobina 1-100) ili za 1 (ako je osobina 1-10), i sva koštaju po 100 EXP-a. Da, i u Warhammeru likovi napreduju pomoću "iskustvenih poena(EXP)", koji se potom troše na poboljšanje vašeg lika. Ako vam se ne sviđaju poboljšanja koje vam vaša karijera dopušta, ili ako ste dostigli maksimalna poboljšanja za karijeru u kojoj ste, po ceni od 100EXP-a možete preći u neku drugu karijeru. Ipak, poboljšanja vam se ne sabiraju - to znači, ako ste već u jednoj karijeri povećali dva puta Weapon Skill, pa pređete u neku drugu koja vam takođe dopušta +20 (ili samo +10) na WS -vi u njoj ne možete da dotičnu osobinu povećate. Osim na povećanje osnovnih osobina, za EXP "kupujete" i nova umeća, a čarobnjaci i sveštenici i nove magije.

Warhammeru ipak ovu jednostavnost i zameraju - mnogo se improvizacije očekuje od Game Mastera kada ne postoje pravila za neku situaciju. Magijski sistem je takođe štur - postoji samo četiri škole magije sa po četiri nivoa magije u svakoj - sve zajedno oko 100 raznih čarolija. U osnovnim pravilima nema ni mnogo čudovišta, a ni svet nije toliko detaljno razrađen - ali treba uzeti u obzir da je ta knjiga zaista davno objavljena (početkom osamdesetih) i da u jednoj knjizi dobijete skoro SVE - a uostalom, više podataka o svetu je moguće naći u knjigama za bitke ili na Internetu. ■



Kako da nabavite neki od starih brojeva?



boNUS-a

Iskoristite možda poslednju šansu za da nabavite neki od propuštenih brojeva. Starih brojeva je sve manje i uskoro više nećete moći da naručite brojeve 1,2,3 i 7!

LAKO



Komplet brojeva 1-6 i dalje po ceni od samo

KOMPLET od 1-8 broja je samo 450 dinara + PTT!

Telefoni redakcije:

011/340 77 12, 340 77 36

boNUS



STROGO POV.



SimCoaster

PC
CD-ROM

Ovo treba i meni!

Extra novac

Napomena: Ovo iziskuje editovanje igre (fajla) i pravljenje "bekap" kopije fajla pre početka igre. Upotrebi tekst editor da promeniš "standard.sam" u "\\data\\levels" direktorijumu gde se nalazi igra. Promeni "Bank AccountInfo.InitialCash 50000" u BankAccountInfo.InitialCash 500000".

Return Of The Gecko



Password za guštera

L2, □, L2, X, X
□, □, R2, R2, L2, L2
X, X, □, R2, R2, R2
L2, L2, X, X, □, □
R2, R2, L2, L2, X

MEDI EVIL 1 (PAL)



Jeste staro al' je aktuelno

Zaustavite igru, držite L2 i pritisnite:

Dust to Dust - Dole, Gore, □, Δ, Δ, O, Dole, Gore, □, Δ
Super prevare - Δ, O, Δ, O, O, Δ, Levo, O, Gore, Dole, Desno, O, Levo, Levo, Δ, Desno, O, Levo, Levo, Δ, O, Dole, O, O, Desno

Unreal Tournament



Nerealno bre!

Pauziraj igru i pritisni:

Preskakanje nivoa - Gore, Dole, Levo, Desno(2), Levo.
Nevidljivost - Levo(2), Desno(2), Dole, Gore.
Neogr. municija - Levo, Desno, Levo, Desno(2), Levo.

Legacy Of Kain: Soul Reaver



Uzmite energiju - neć' da se baci

Da bi uneli šifre pauzirajte igru i držite L1 ili R1

Aerial reaver - Desno, Gore, Gore, Δ, Levo, Levo, Desno, Gore
Sve sposobnosti - Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, O, Desno, Levo, Dole
Maximalna energija - Desno, O, Dole, Gore, Dole, Gore
Maximalna magija - Δ, Desno, Dole, Desno, Gore, Δ, Levo
Otvaranje kapije - Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, O, Desno, Levo, Dole
Obnavljanje energije - Dole, O, Gore, Levo, Gore, Levo

X-Men: Mutant Academy



PROMENI LIK

Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se poruka.

Igraj kao Phoenix

Na naslovnom ekranu pritisni Dole, Desno, Dole, Gore, Levo, Desno, B + A.

Igraj kao Apocalypse

Na naslovnom ekranu pritisni Desno, Levo, Gore, Dole, Levo, Gore, B + A.

STROGO POV.

Abe's Exodus



Nepobedivost, preskakanje nivoa ...

Tokom igre držite R1 i pritisnite:

Nepobedivost

O, Δ, □, X, Dole, Dole, Dole, O, Δ, □, X

Da se preskoči nivo:

O, O, X, X, □, □

Biranje nivoa:

Na glavnom meniju držite R1 i pritisnite:
Gore, Dole, Levo, Desno, Δ, □, O, Δ, □, O, Dole, Gore, Levo, Desno

Cool Boarders 2001



Pošto ove zime nije bilo snega ...

Šifra za varanje

Ukucaj "IGOTITALL" ili "GIVEALL" kao ime u career modu da otključaš sve likove, daske, planine i opcije.

Svi pravci

Selektuj mod za 2 igrača i počni igru. Prekini igru, selektuj mod za slobodnu vožnju (free ride), završi prvu trku, zatim prekini igru. Vрати mod za 2 igrača i počni ponovo igru. "Next Course" opcija će biti dostupna posle svake trke, uključujući i pristup specijalnoj stazi posle svake kredit trake.

Cool Boarders 2 trening trka

Uspešno završi svih 5 standardnih trka (Mountain Review, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider i Dancing Devils).

Secret Force trka

Uspešno završi svih 5 standardnih trka sa najboljim rezultatom.

Igraj kao Snowman

Uspešno završi Cool Boarders 2 trening trku sa najboljim rezultatom.

Igraj kao Gray

Uspešno završi Secret Force trku.

Bonus daske

Budi najbolji u svakoj trci da otključaš nove daske. U igri ima ukupno 18 dasaka.

Ostala odela

Uspešno završi igru sa bilo kojim likom da otključaš dodatni set odela za tvog igrača.

Clock Tower 2: The Struggle Within



Biografije, magije, extra mod ...

Napomena: Ova igra se zove i Clock Tower: Ghost Head.

Beskonačno power spell

Na naslovnom ekranu drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** i počni igru. Tako će power spell sa neograničenim korišćenjem biti dostupan čim igra počne.

Obuci školsku uniformu

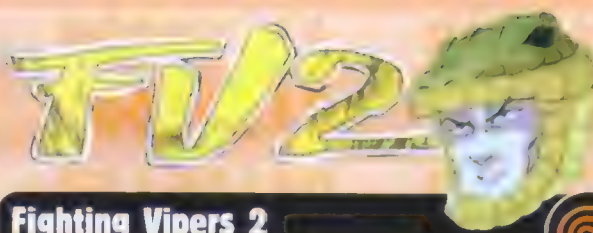
Na naslovnom ekranu drži **L1** + **R2** + Select + **Δ** i startuj igru.

Extra mod

Koristi "A" na "Extra Mode" opciji na naslovnom ekranu. Ovaj novi mod sadrži selekcije za "Time Attack" i "Score Attack" mini-igre.

Vidi biografije likova

Otključaj 13 završetaka pa selektuj "Pamphlet" mod. Nova "Guide" opcija će omogućiti da vidiš podatke za svaki lik posebno.



Fighting Vipers 2



Borbeni brisači 2

Bonus nivo

Završi sedmi nivo na arkadnom ili random modu sa manje od 5:50 sa pola predviđene energije ili Super K.O.

Igraj kao Kuhn

Pronađi i pobedi Mahler-a na arkadnom modu sa manje od 5:50 sa pola predviđene energije ili Super K.O. Zatim pobedi Kuhn-a na bonus nivou.

Igraj kao B.M.

Pobedi B.M. na arkadnom ili random modu sa K.O.

Igraj kao Del Sol

Pobedi Del Sol na random modu i završi igru. Del Sol će se slučajno pojaviti kao Toki-jev prvi protivnik.

Izbor kostima

Na ekranu za izbor likova posveti borca i pritisni Gore ili Dole.

Moćni udarac

Drži Nazad i pritisni X (Udarac).

Moćni šut

Drži Nazad i pritisni Y (Šut).

Čarlijeva bicikla

Dok igraš kao Charlie, pritisni Dole(2).

Lego Rock Raiders



Evo malo šifara za Lego junake

Status	Šifra
Preskoči Bandita	Dole, Δ, Dole, O, Gore, Dole, □, Δ, Levo, Dole, Gore, O, Δ, Levo, Dole, Dole, Levo, Δ, Levo, □, O, Dole
Preskoči Axle-a	O, Δ, Desno, Δ, X, Gore, Δ, Desno, O, Desno, Levo, Dole, Gore, Desno, Δ, O, Gore, Desno, □, □, O, Desno
Posle Jet-a	X, Δ, Desno, Δ, Gore, Dole, □, Δ, Levo, Dole, Gore, O, Δ, Levo, Dole, Dole, Levo, Δ, Levo, Gore, O, Desno
Posle Doc-a	Gore, □, X, Δ, Gore, O, Levo, Δ, □, Δ, Levo, Dole, O, Gore, Dole, O, Δ, Gore, Dole, Gore, Δ, X
Posle Spark-a	Desno, □, Levo, Gore, X, Dole, O, Dole, □, Δ, Gore, Dole, O, Levo, □, Δ, Δ, □, Gore, □, Δ, Levo
Završena misija sa zamkom	Δ, O, Desno, Δ, □, □, Dole, Desno, Levo, Δ, O, Levo, Gore, Desno, □, O, Δ, O, Δ, Δ, Δ, Desno



Tomb Raider 3



Ako vas mrzi da igrate ...

Za preskakanje nivoa dok igrate pritisnite:

L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2
R2 R2 R2 L2

Fur Fighters



Neka leti krzno!

Mod tankih likova

Uspešno završi Maze u Temple of Gloom da dobiješ tanke likove.

Rezultati

Sakupi svih 100 znakova na nekom nivou. Ponovo učitaš isti nivo i pokupi štopericu i zatim požuri do finiša. Ako si dovoljno brz, omogućićeš sebi da se upišeš na high score listu.

Mini-igre

Pobedi označenog Boss-a da otključaš određenu mini igru:

Boss

Claude
Esmerelda
Gwynth
Juanita
Viggo
Winnie i Mai

Mini-game

Balloon Lift
Bear Attack
Block Puzzle
Snake Classic
Bomber Bear
Super Snake

Boss bonusi

Pobedi označenog Boss-a po drugi put da otključaš određeni bonus:

Boss

Claude
Esmerelda
Gwynth
Juanita
Viggo
Winnie and Mai

Bonus

Ammo Boost
3D Mod
Auto Aim
Energija 100%
Nevidljivost
Bears 2x Tough

Bonusi mini-igara

Uspešno završi označenu mini-igru pod listom golova da otključaš željeni bonus:

Mini-igra	Vrednost	Bonus
Balloon Lift	10,000 poena	Mali lik
Bear Attack	10,000 poena	Izbor glasova
Block Puzzle	Manje od 60 sekundi	Rotacija kamere
Bomber Bear	30,000 poena	Mod velikih glava
Snake Classic	5,000 poena	Rocket kamera
Super Snake	10,000 poena	"Riblje oko"

Napomena: Pritisni Y na kontroleru B da okreneš kameru oko same sebe.

UNDYING

Clive Barker's Undying

PC
CD-ROM

Šifre za varanje

Za vreme igre pritisni [Tab], zatim unesi jedan od ponuđenih kodova da aktiviraš željenu funkciju za varanje:

REZULTAT

Sva oružja i reči
Setuj energiju na 999
Setuj mana na 999
Uklj./isklj. neograničeno mana
Uklj./isklj. extra svetlo
Porast selektovanih reči
Mod za lećenje
Spawn donkey joke
Prikaži brzinu

ŠIFRA ZA VARANJE

addall
set aeons.patrick health 999
set aeons.patrick mana 999
infinitemana [0 ili 1]
becomelight [0 or 1]
ampattspell
flight
assall
showfps

Unreal Tournament

PC
PlayStation 2

Nerealni turnir

Izbor nivoa

Snimi igru i vrati se u Glavni meni. Selektuj "Resume Game" opciju, zatim odaberi prethodno snimljenu igru pritisni Gore, Dole(2), Gore, Levo, Gore, Desno, Dole.

Pauziraj igru i pritisni:

Preskakanje nivoa - Gore, Dole, Levo, Desno(2), Levo, O.
Nevidljivost - □, O, Levo, Desno, O, □.

Sva oružja - Levo, O, Desno, □, Desno, Levo.

Maximum municije - Levo, Desno, O(3), Desno, Levo.

Svi likovi - Levo(2), O(2), Desno, Levo, O.

Na naslovnom ekranu pritisni:

Debeli Mutator - O(3), Gore, Dole(2), Gore, O(3). Selektuj multi-player mod i izaberi "Fatboy Mutator" selekciju. Pusti da te ubiju da dobiješ mršavijeg i većeg Mutator-a.

Skriveni Mutator - □(2), O(2), □(2), O(2). S Selektuj multi-player mod i izaberi "Stealth Mutator" selekciju.

Mod velikih glava - Levo, Desno, Levo, Desno, Levo, Desno, O(3). Selektuj multi-player mod, odaberi "Mutators" opciju i pritisni X. Odaberi "Big Head" opciju pa pritisni Desno, X, X.

Bonus nivoi

Uspešno završi igru na "neljudskom" nivou težine da otključaš 7 "death match"-eva i "4 capture the flag" nivoa. Neće biti otvoreni nivoi sa dva igrača.

999 Redeemers-a

Otvori "Invincibility" kod na Face's Of World nivou za "capture the flag". Uzmi Redeemer iz središta jednog zamka. Nalaze se na levoj "hyper" vezi. Zatim otvori "Maximum ammunition" kod da uzmeš 999 Redeemers-a. Da bi ispalio navodeću raketu pritisni R2.



Pauziraj igru i drži Start + Select pa pritisni:

Extra predmeti

Dole. Ovim dobijaš Halo, 99 života, ikone iz 1970, 3 Swirly Qs, 7 specijalnih oružja i 20 metaka.

Slobodno kretanje

Δ. Pritisni □ u ovom modu da uključiš/isključiš brže kretanje.

Izbor nivoa

R2. Pritisni Gore ili Dole pa pritisni X da izabereš novi nivo.

Napomena: Skroluj na dole za više opcija.

Zamrzni protivnike - L2.

Slow motion - L1.

Vidi debug informacije - R1.

Vidi debug mapu - Gore.

Debug map linije - O.

STROGO POV.

Pauziraj igru i pritisni:

Preskakanje nivoa - Δ, L1(2), □, Desno, O, Δ, Dole.

99 života - L1, Δ, Dole, Levo, O, Select, □, Desno.

Extra municija - Dole, O, Gore, R2, Levo, Δ, Select(2).

Extra halo - R2, O(2), Dole, Levo, O, Desno, Dole.

Super willie - R1, Levo, □, Δ, L1, Δ, R2, Select.

Ludi Klaymen - Dole, Desno, Δ, L2, Gore, Levo, Δ, Select.

Brzi Klaymen - Levo, □, R2, O, R1, Dole, O, R2.

Spori Klaymen - L1, Δ, Levo, Dole, R2, Δ, Levo, Select.

Mali Klaymen - R1, Levo, □, Δ, R1, Levo, □, Δ.

Smrznuti Klaymen - L2, Levo, O, R2, Dole, □, Δ, Dole.

Obojeni Klaymen - L2, O(2), Levo, Select, L2, Gore, Dole.

Uvrnuti Q - R1, Desno, O, R2(2), □, Desno, Select.

Phoenix Hand - □, Δ, R2, Levo, Select, O, Δ, Desno.

Fart Head - R1, Levo, Gore, L1(2), □, Desno Select.

Shoot Head - Dole, □, Δ, Dole(2), □(2), Desno.

Universe Enema - Levo, Δ, Desno, Dole, Δ, Select(3).

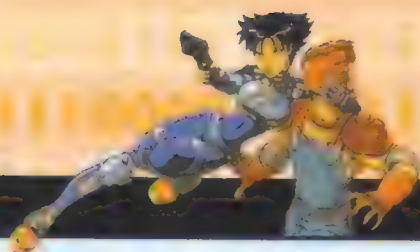
Bonus FMV sekvence - Pobedi igru i pokupi sve Swirly Qs.

Nivo	Šifra
2	R2, R2, O, □
3	R2, □, R2, R1, □, X, R1, X, X, R1, Δ
4	O, Δ, □, Δ, O, R1, R1, L1, X, R1, □
5	L1, L1, □, L1, □, R1, □, L1, □
6	□, R1, L2, X, Δ, X, O, L1, □, X, □, X
7	□, R1, O, L1, O, R1, O, L1, X, X, □, R2
8	X, □, X, Δ, X, X, □, L1, □, □
9	Δ, R2, Δ, Δ, □, X, O, L1, □, Δ, □, □
10	X, L2, □, Δ, O, R1, O, L2, □, Δ, L1
11	R1, X, X, L1, L1, R1, Δ, L1, L2, R1, L2
12	L1, L2, O, L1, R2, R2, R1, L2, L2, R1, □, L2
13	O, □, X, R2, O, R1, L2, L1, R2, □, Δ
14	□, L1, L1, R1, R2, Δ, R1, L2, L1, R2, □, R2
15	R2, X, L2, Δ, Δ, L2, R1, R2, L1, R2, L2
16	L2, R2, R2, Δ, Δ, L2, R1, R2, L1, R2, L1
17	X, Δ, R1, L1, R2, L1, R2, L2, L1, R2, Δ, X
Kraj	X, Δ, X, X, R1, □, O, X, L1, X

Vidi FMV sekvence

Sekvenca	Šifra
1	O, L1, X, Δ, □, X, X, X, L1, R1
2	O, R1, □, Δ, L1
3	X, R2, □, X
4	□, R1, □, X, X, X, O, O
5	X, Δ, X, X, R1, □, O, X, L1, X

Oni



PS2
PlayStation 2

Ubijanje jednim udarcem ...

Za vreme igre pritisni Select. Odaberi "Help" pa pritisni sledeće. Ako pravilno uneseš kod, čućeš zvuk. Ponovo unesi šifru da onemogučiš određene efekte.

Preskakanje nivoa

L2, L1, L2, □, O, □, L3, R3, L2, L1.

Nevidljivost

L2, L1, L2, □, O, □, R3, L3, R3, O.

Neograničeni Phase Cloak

L2, L1, L2, □, O, □, L2, L1, L2, □, O, □, L1, R3, L2, L3.

Gatling Guns mod

L2, L1, L2, □, O, □, L2, L1, L2, □, O, □, L2(2), L1.

L3. Većina oružja će pucati bez prestanka i sva oružja će imati neograničenu municiju.

Fists Of Legend mod

L2, L1, L2, □, O, □, R3, L3, O, □. Ovaj mod omogućava neprijateljima da brže lete kad napadaju.

Ubijanje jednim udarcem

L2, L1, L2, □, O, □, L3, R3, O, □. Konoko sad može da ubija neprijatelje jednim udarcem.

Izbor likova

L2, L1, L2, □, O, □, L2(4). Nastavi da pritiskaš L2 da prođeš kroz likove dostupne na datom nivou. Svaki ima specijalne pokrete, različite od Konoko-vih, a ostatak je iz network/death match moda koji je uklonjen pre nego što se igra konačno realizovala.

Mršavi likovi

L2, L1, L2, □, O, □, L3, R3, □, O.

Veliki likovi

L2, L1, L2, □, O, □, R3, □, O, L3.

Velike glave

L2, L1, L2, □, O, □, Start, □, O, Start.

Izbegavaj oštećenja

Kad iskačeš ili padaš sa velike visine pritisni L2 blizu zemlje da doskočiš i nećeš imati nikakve štete od pada.

Wu Tang: Shaolin Style



Čelavi Šaolinac

Svi likovi

U glavnom meniju, pritisni Desno(4), Levo(4), □, O, □, O.

Selektuj versus mod i odaberi: Zatim, drži Select i pritisni X.

Igraj kao **Hystrix** - Method Man na ekranu za izbor likova.

Igraj kao **Gasche** - Masta Killa na ekranu za izbor likova.

Igraj kao **Xin** - Inspecta Deck.

Igraj kao **Lecher** - Ol' Dirty Bastard.

Igraj kao **Fearmentor** - RZA.

Igraj kao **Sinesis** - U-God.

Igraj kao **Cerith** - GZA.

Igraj kao **Otis** - Ghostface Killah.

Igraj kao **Bone Gear** - Raekwon.

STROGO POV.

Fatalities i blood opcije

Unesi Δ, O, X, X, □, Δ, O, □ kao šifru.



STAR WARS STARFIGHTER

Star Wars: Starfighter



Skriveni brodovi, ugao kamere ...

Mod za varanje

Unesi "OVERSEER" kao šifru da otključaš sve u igri osim bonus multi-player misije.

Tajni svemirski brod za bonus misije - "BLUENSF".

Bonus multi-player misije

Unesi "ANDREW" kao šifru. Uspešno završi svih 14 regularnih misija sa zlatnom medaljom da otključaš Canyon Trku i Capture The Flag bonus misije. U Canyon Race misiji ti i drugi igrač se trkate niz kanjon Naboo koristeći dupli ekran. U Capture The Flag misiji ti i drugi igrač se borite iznad Naboo-a. Pravila prate osnove Capture The Flag pravila gde igrači pokušavaju da ukradu protivnikovu zastavu i da je vrate na njeno mesto.

Nevidljivost - "MINIME".

Director mod

Unesi "DIRECTOR" kao šifru da dobiješ još uglova kamere. Pritisni Select da promeniš pogled kamere ili **R1** da zumiraš.

Jar-Jar mod - "JARJAR" obrće pilotske kontrole. Onemogućiti "kokpit" prikaze - "NOHUD".

Božićna FMV sekvenca

Unesi "WOZ" kao šifru da vidiš skrivene FMV sekvence.

James-ov radni dan - "JAMES".

Svemirski brod i "cast" slike - "HEROES".

Galerija neprijateljskih brodova - "SHIPS".

Pre-production umetnost - "PLANETS".

Slike Simon-a - "SIMON".

Vidi razvojni tim - "TEAM".

Vidi kredite - "CREDITS".

Default ekran - "SHOTS", "SIZZLE", ili "HOTEL".

Multi-player mod

Uspešno završi svih 14 regularnih misija na bilo kom nivou težine sa bilo kojom medaljom da otključaš mod sa dva igrača.

HUGO: Quest For The Sunstones



Pomoć za malog trola

NIVO	ŠIFRA
2.	X, □, △, X, X, L2 , ○, □, □, ○
3.	L2 , R2 , L1 , L1 , □, □, X, ○, R1 , ○
4.	□, L2 , L1 , △, X, R2 , L2 , △, △, L1

Contra: Legacy Of War



Biranje nivoa i oružja, extra životi ...

Na naslovnom ekranu pritisni:

Bamboo Tron Tank igra - **R2**, **R1**, Desno, Levo, **L1**, **L2**.

Bamboo Gyruss igra - **L2**, **L1**, Levo, Desno, **R1**, **R2**.

L2, **R2**, **L1**, **R1**, Levo, Desno(2), Levo.

Izbor nivoa

L2, **R1**, **L1**, **R2**, Levo, Desno, ○, □, **R2**, **L2**. Pojaviće se meni sa listom svih nivoa.

Izbor oružja

L2, **R2**, **L1**, **R1**, Gore, Dole(2), Gore. Zatim za vreme igre pritisni □ + △ da promeniš oružje.

Extra životi

L2, **R2**, **L1**, **R1**, Dole, Gore(2), Dole. Zatim za vreme igre pritisni ○ + △ da dobiješ 9 života.

Vidi FMV sekvence

L2, **L1**, **R1**, **R2**, Gore, Levo, Dole, Desno. Pritisni Gore ili Dole da uključiš FMV sekvence i Start da vidiš odabranu selekciju.

Ace Combat 2



Svi avioni, novi pogled

Muzički test

Završi igru bolje od First Lieutenant-a. Zatim će se u meniju pojaviti selekcija za mod muzičkog player-a. Sada će moći bilo koja od 28 muzičkih diskova da emituje muziku. Pritisni **L1** ili **L2** da pređeš na sledeću traku, **R1** ili **R2** da se vratiš na prethodnu, ○ da izabereš traku, Select pomeriš ekran i □, △ ili X da prekineš.

Free mission mod

Pobedi u Kingpin misiji. Zatim će se u meniju pojaviti "Free Mission" opcija, koja dozvoljava da se odigra svaka misija.

XFA-27 borac

Završi igru na nivou normalne težine. Zatim odigraj igru ponovo na težem nivou i pronadi lakši način za završetak u misiji za napadanje (Dead End).

Sada lociraj i uništi četiri YF-23As u specijalnoj Fox Force Four jedinici, južno od cilja. Medalja i XFA-27 biće dodeljeni na debriefing ekranu.

Vidi sve avione

Pobedi igru kao General. Zatim će se pojaviti nova opcija koja će ti omogućiti da vidiš sve avione.

Prikaži pozadinski prikaz Sony analognog kontrolera
Na kontrolnom ekranu pritisni Select.

Zaključaj replay pogled

Za vreme replay-a, drži □ da zaključaš kameru.

Pogled na mapu za misije

Na ekranu za izbor misija, posveti "Mission" opciju i pritisni Select. Sada će se selektovati tri nova ugla.

Need For Speed: Porsche Unleashed



BONUS misije, BONUS kola ...

Napomena: Igra nosi naslov i Need For Speed: Porsche 2000.

Mod za varanje

U kreditima brzo ispritisakj Desno, Levo, Gore, Dole, Circle, Square da aktiviraš cheat mod i otključaš sva kola i staze u brzom modu. Ako pravilno uneseš kod imaćeš zvuk. Ponovo unesi kod da ga blokiraš.

Modern era

Aktiviraj cheat mod, selektuj evolution mod, zatim unesi "BEEM" kao ime.

Golden era

Aktiviraj cheat mod, selektuj evolution mod, zatim unesi "BEEG" kao ime.

Misija 6 i GT2 auto

Aktiviraj cheat mod, zatim unesi "PALF" kao ime.

Misija 9 i 917K auto

Aktiviraj cheat mod, zatim unesi "PALI" kao ime.

Bonus kola

Dobro odvozi Test Driver modove da otključaš bonus kola, kao što su GT2 trkačka kola i 917 trkačka kola koja se mogu voziti i u regularnom race modu.

STROGO POVI

Casper



Pomozite simpatičnom duhu

Mod slobodnog kretanja

Pomeri Kaspera u gornji levi ugao u bilo kom delu igre. Zatim drži Gore/Levo + **L1** + **R1** + Start (ovo će da zamrzne igru). Pusti Gore/Levo + **L1**, i pritisni Dole/Desno + **Δ** i nastavi da držiš **R1** + Start. Ako pravilno uneseš šifru, igra će početi ponovo u modu slobodnog kretanja. Pritisni **R1**, zatim upotrebi D-pad da preletiš zidove. Pritisni **L1** da ponovo otpočneš igru.

Brže kretanje

Za vreme igre, drži **Δ** i pritisni **X**, **R1**(3). Napomena: Moći ćeš da vidiš inventar za vreme unosa ovog koda. Pritisni **Δ** da rezimiras igru.

Pobedi Boss-a

1. Fatso blizu kuhinje (nahrani ga hamburgerima)
2. Stinky (naparfemiši ga)
3. Stretch (upotrebi lepak)
4. Fatso in bathtub (upotrebi kameru)
5. General Fatso (upotrebi wind up ključ, pa lupaj po tenkovima)
6. Farmer Stinky (upotrebi čekić i dleto da isklešeš Kasperov lik u kamenu)
7. Graveyard Stretch (upotrebi "twister morph" da ga namamiš na groblje)



U PRODAJI JE TRIK BROJ 2 VODIČI

na 150 strana

- 100 SONY

- 50 DREAMCAST

SYPHON FILTER 2
MEDAL OF HONOR
TOMORROW NEVER DIES
DINO CRISIS
MISSION IMPOSSIBLE
URBAN CHAOS
RESIDENT EVIL NEMESIS

RESIDENT EVIL VERONICA
SHENMUE

PORUDZBINE NA TELEFONE
011/400-845, 4889-042



MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.

tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam GameBoy ili Playstation

Tel: 014/72-551 samo vikendom. Ranko

Menjam džojstik PSX za memocard za PSX

Tel: 081/212-169, 067/504-646 - Miloš

Menjam kertridže za Sega Game Gear i GB i GB Color.

tel. 027/380-714 - Milan Kuršumlija

Prodajem PSX sa 20 CD, SCART kabl, ugrađeni čip, 2 palice i 2 memokartice od 15 blokova za 370dem ili menjam za Dreamcast sa jednom memokartom i jednom palicom

tel. 019/520-280 - Bogdan

Menjam CO-ove za PS, Dreamcast za vokmen ili Gameboy

Tel: 011/397-0838, Predrag

Menjam prva dva diska igre "The X Files" za neki RPG.

Nenad, Tel: 063/308-131 od 18 do 21h

Menjam 17 Playstation diskova i memorijsku karticu za Dreamcast kontroler ili memorijsku karticu.

tel. 023/773-135

Dajem "Fiftt Element, Ninja:Shadow of Darkness i demo disk sa 12 igara za PSX za neku RPG ili bilo kakvu drugu igru za PSX

Mladen, Tel: 063/8008-942



Uroš Tomić

ZUB



U skladu sa promenama u savremenom društvu, a boga mi i sve većoj popularizaciji našeg malog časopisa u javnosti, odlučio sam da izađem u susret jednom od čitalaca, što samovoljno, što mučkim učenjivanjem glavnog urednika, te da mu ispričavam zašto mi karikatura tako izgleda. Inače, čujem i da su se pojedinci pojavljivali da im prosledim svoj potpis i da su se istovremeno raspitivali za moj izgled. Ako ste pratili Bonus i reportažu sa proslave, mogli ste da primetite da je karikatura skoro do u detalj istovetna sa mojom malenkušću. Jedino se ne primećuje da mi 'edan zub fali, pa reko' da ispotkazujem jedared sama sebe i objasnim kako je priča tekla. Vežite se - polećemo...

Bejaše veće, no ne veće kao što druga bejahu, no jedno od onijeh što se posebnom doko-licom i količinom smora mogu karakterisati, te zađoh u pravcu izlaza iz stana, da se malo prošunjam i izdžabale-

barim. Nikako nisam mogao podneti količinu toplote

što se širila na sve strane, pa nisam mogao ostati na gajbi, a i pravo da priznam, još uvek sam bio u fazi odvikavanja od interneta, pa sam vazda gledao da uteknem od kompjutera, koji je meni vi-še bio u svojstvu kućnog ljubimca i najboljeg prijatelja.

- Ma ti si bre Mičko (nadimak koji sam natakao mom kompu), čudo bre jedno! mazeći desnom rukom kućište Eeee, ko bi rekao da nešto tako malo, plastično i jevtino može da pruži čoveku to-liku količinu radosti i zadovoljstva!

- Uroše, su ti tu neki drugi? Sa kim to pričaš? - prolomio se kevin glas neposredno iza vrata...

- Sa kompjuterom Guzo, sa kompjuterom...

- Psihopato, ti bi trebao da se lečiš!

- Ajde, ne maleriši, nego bolje idi i pričaj sa svojim španskim dru-garima i saznaj da li je Horhe Žulijano uspeo da priženi Rosauru Mariju Bonitu Huanitu Mari Mar Kasandru u 3548. nastavku se-rije "Pravo na divlju ružu, ljubavne ljubavi Marija Bonitine čukun-unuke Rosaura-Kasandre"! - oteo mi se cinični komentar. Inače, na insistiranje gospođe Ljiljane Tomić, moram posebno na-pomenuti da je njen nadimak koji ona obožava i vrlo se ponosi njim već dugi niz godina - Guza, legenda. Tako je zovem mo-je brat i ja, i svi naši drugari i kumovi. Šta tek da kažem za mog de-du koji se javlja spikerima na teliji: - Dobro veče, poštovani gleda-oci... - začuo se glas spikera 2. dnevnika 3. kanala, a deka je ležer-no odvratio - Dobro veče! -, osluškujuć vesti o penziji, dečjem do-datku i porastu cena mlečnih proizvoda i naftnih derivata.

Kako sam već bio u pomenutom stanju, hinio sam pohitati u prav-cu lokalnog kafića, u kome je bilo moguće prekratiti dokolicu fli-perom ili toplim napitkom. Na moju veliku žalost, na ulaznim vra-tima me je dočekao natpis koji je informisao cenjene potrošače i uvažene mušterije da je došlo do slučaja karantina, zbog radi neočekivanih i nenadanih epidemija žute malarije i šarlaha, koje su pokosile osoblje. U neverici sam produžio u pravcu parkića, nošen melanholičnim mislima. Sa trećeg sprata su dopirali stihovi: "Sri-miti me nećeš nekim sjajnim dijamantom, jer prijatelji moji jesu Betmen, Mandrak, Fantom...", što me je samo podsetilo na peti broj koji je upravo bio u štampi. Samim tim, tek sam bio završio sa pisanjem za taj broj, pa je možda to razlog što sam bio potišten.

Moja bivša dragana je u tom momentu pičila preko neslučenih prostranstva Australije, menjajući mesto rezidencije. Morala je da se bakće oko transporta pokućstva od Kanbere do Sidneja, pa na njenu utehu nisam mogao da računam. Irena, moja najbolja drugarica, je otišla sa svojimima kod familije u posetu, a kum i nje-govi su zapalili na utakmicu. Ostao sam sam...

Ni sam ne znam koliko je bilo časova kada sam napustio tramvaj. Izašao sam kod SKC-a i krenuo ka centru, obuzet sivi-lom i najnegativnijim osećanjima, ko-ja sa vremena na vreme isplivaju sa dna tragične ljudske egzistencije i počnu da me spopadaju "sa svih stra-na, grizući me sa svojim zubima, u na-

meri da me upropaste..."

Ugledao sam neon. Plavičasto svetlo zračilo je iz pravca severo-is-toka, nagoveštavajući zabavu. Iz tog pravca se čuo zadovoljni ur-lik gomile, a ja sam nakon malo detaljnije analize shvatio da je neon u stvari reklama za klub u kome se može duskati Sony. Sa-vršeno... Mnogi se pitaju: Kako osoba koja kod sebe na stanu ima konzolu može da ide po buvarama i klubovima i troši pare? Jed-nostavno - na stanu nemam gomilu likova koji potkazuju, navija-ju, gledaju, dive se i ulažu novčanice...

Valja vazda računati na ljudsku taštinu i egocentričnost, pa taktički treba prići i izvršiti napad na iste, posebno računajući na sujetu, koja će se postarati da uvek isprovocirate nekoga u nameri da ga orobijate za novce. Kao stara žicara i spletkar, sitni iznuđivač (ko-ji se više u novce ne kladi ni radi sporta ili reda) kome je bilo do-sadno, odlučio sam da se umešam u situaciju i da se okoristim o-nju, ali tek kada sam ušao i shvatio da se igra jedna od mojih omi-ljenih igara - Tekken 3. Šta da vam kažem o njoj? Treba li uopšte da pričam o njoj i da postavim ovakva pitanja? Jedine dve igra koje ja računam kao prave tuče su old school Street Fighter II i Tek-ken, a Mortal Kombat ne računam, jer da nije fatalitija i brutalno-sti, igra ne bi valjala ni za neodeven falus.

Ušao sam u maniru zlikovca, petparačke bitange i klasičnog pro-bisveta, krećući se kroz senke, dozvoljavajući da me halogene si-jalice osvetljavaju tek letimično. Miris opasnosti osećao se u ugljen dioksidu koji sam izdisao i svi koji su bili prisutni su se okrenuli pre-ma vratima osećajući nevolju... Zbacio sam sa sebe jaknu, pri-državajući desnom rukom maletočnicu koja je pala u nesves', obeznanjujući samu sebe nakon samo jednog pogleda na moje zmijsko, "mišićavo" telo. Bubnjevi su počeli da lupaju, kao u mo-mentu kada Dart Vejder ulazi na svemirsku krstaricu, a zatim - ti-šina, mrtva tišina... Posegao sam za unutrašnjim džepom, a svi su poskakali misleći da potežem oružje, kada sam izvukao paklu ci-gareta. Pripalio sam jednu, odbijajući jedan veliki kolut, pa sam se približio pultu i pitao šta se tu zbiva. Dvadesetpetogodišnja juni-ca, smeđe kose i zanosnog osmeha mi je rekla da je u pitanju lo-kalni turnir u Tekkenu i da je otvoren za sve zainteresovane, uko-liko nisu profesionalni igrači koji se takmiče na turnirima. Pošto je klub poslova veoma uspešno, što se dalo zaključiti po čistoći i ambijentu, shvatio sam da su već dugo u ovim vodama, a to mi je samo potvrdila činjenica da su svi brojevi "Bonus"-a tu. Koji bi klub specijalizovan za PS dozvolio da nema makar jedan primerak "našeg jedinog časopisa za konzole"? - Koliko je "ufur" za tur-nir?

- Pedeset dindži.

- Kupljeno! - rekoh, izbacujući plavu novčanicu na pult, gledajući u duboke crne oči, koje su obećavale avanturu.

S vremena na vreme sam se osvrtao gledajući u pravcu pulta, ne mareći da li ću dobiti ili izgubiti, očekivajući da ću su-sresti taj pogled pun topline, kada sam shvatio da se ona cereka čitajući moje tekstove. Kako da ja sada njoj, na nadasve namazan i krajnje podao način, na-govestim sa kim ona priča, a da ne ispadnem pom-pezan, nadut i pun samog sebe? Iskreno da priznam, ja nikada nikome nisam dao autogram i se-be ne smatram po bilo čemu različitim od većine ljudi, osim što možda imam taliju da radim ono što volim najviše na svetu. Ali ipak stoji da je meni taj "ribić" presladak i da ja nju moram na pice, pa makar i s no-gu. Prvo sam pomislio da će je zvučni urlika i fascinacija mališana privući, ali se devojk



brate, u kom si fazonu?

Na žalost, pri svoj količini fascinacije prema mici, nisam primetio da se tu nalazi jedan od lokalaca koga sam malopre upoznao sa ponižavajućim udarcima i madijama, a da i on poput mene želi da bude intiman sa lutkicom. Posle je "odvajao" uvo, uskoro je zapenio, slušajući flertovanje i konverzaciju koja se odvija između lepote koja mu se sviđa i ološa i bitange koji je malopre prevario, uključivši neku žifu da ga pobeđi i totalno poniži pred svim mladim blejama iz kraja, za koje je on pre pet minuta predstavljao životni uzor i nepresušni izvor inspiracije. Ta bitanga mora da plati!!! Ja, naravno, ništa ne vidim, ništa ne čujem da mi se o glavi radi, blenem u koku k'o tele u šarena madjama, madjam u sebi i urličem, pokušavam da se setim najsnažnijih fori, razmišljam koliko da je prevarim za godine. Sve se računam da li da joj kažem da sam falsifikovao ličnu "kovu" zbog vojske ili da sam bio šest godina u kumi i da u međuvremenu ni dana nisam ostario - ili oiba. Počnem čak i da se izražavam kao što pišem u ti, posle nekog vremena primetim od-



“...viknuo je P.J. (23) sa boravištem u ulici Srpskih
Vladara 28a, pre nego što je mučkim nasrtajem na
U.T.-a (21) ispoljio veliku količinu nasilnog ponašanja.
Naime, on je u napadu gneva, prouzrokovanim po-
nižanjem i flertovanjem sa njemu dragom osobom, napao
gore navedenu osobu, lišivši je svesti sa nekoliko udaraca
Sony PlayStation konzolom (serijski broj CR986131) u
predelu lica i vilice, što je rezultiralo teškim trauma-
ma, kontuzijom vilice i frakturom “jednog i po” zu-
ba. P.J. je lišen slobode i priveden u Centralni Zatvor, gde
će sačekati veštačenje neuro-psihijatra. Nad U.T. se sa-
da sprovodi kućna nega, kako bi se što pre povratio i
za štampu. Više vesti u jedanaest...”

- Ma, bratiću bre, odlično mi je, šta se džaba sikiraš? Ako mi je izbio "jedan i po" zub, nije mi izbio jedan i po mozak... Nemoj ti ništa da se brineš, nego kaži Miljanu da sam ga puno pozdravio i da mi je žao što ne mogu da ga "izljubim" pre polaska u vojsku. Sa Mališom sam se već zgotivio, a i kućna nega mi je "prva liga". Da samo znaš kakvi me ANDELI čuvaju ovde. Prigušen devojački kikut. Ma da bre, one najave ću da ti "šljepim" na "mej", a za onaj posao ćemo tek da se vidimo. I, da ne zaboravim, za one karikature što ste ih planirali... kaži Šalji da me "okrači" za taj "jedan i po" zub. Muhuhahahahahahahahaha!



POSREDOVATI POSREDOVATI	OSLOBODITI PRESUDE	ISTOČNAČKI LEŽAJ	PUŠTINJSKA POVORKA	ŠPANILJA	TAMA, TAMINA	OKRUGLA	NORVEŠKA	boćas	VRSTA REČNE RIBE	METAR LISTOPADNO DRVO	M	ŠPIJUN. IGRA IZ KONJALJA
JURINJE SA JURKE				E			N	ČOVEČANSTVO				ŽITELJKA TATARJE
POSREDOVATI POSREDOVATI								FUDBALER, GASKOIN				
H	O	T	A	RUČNI BACAČ		R	B	CRKVENO DVRISTE				
				TOMA				KRANJ				
MEON	2			T								
KERILAČKA IGRA												
PERVAČKA SOMAR				ATLETIČAR, LUIS	5				AŽDAJA		A	L
				SREDSTVO ZA SKIDANJE LAKA					SKUP GEO- GRAFSKIH KARATA			A
KOLUNJSKA KUGLA				A				AUSTRALJA	A	GRČKA		
KAT										STAS, VISINA		
K				C				OBMANA, VARKA			4	
KELVIN	V	NAŠA NEGACIJA		e				JUNAKINJA IGARA KROFT				
VODI		BREME										
KOBU (PESMA)	A	T	TEMPO	T	LITAR	OBIM	POZNATI GÜSTER IZ VIDEO IGARA	ATLETSKI SAVEZ SRBIJE	A	S	S	PEVAČICA, OBJEK
			MEŠTO KOD SARAJEVA									
ISTOČNAČKI I TOPO- LOGIJA				O	L	O		MEŠTO NA PELEJŠCU				3
								EGIPATSKI BOG SUNCA				N
ELIJAS BERKANEV				N	1. IZ. VOKAL	ENRIKO KIEZA		R	NEIDENTIF. OBJEKAT	NOTA SOLMIZACIJE		A
						RIKOMETNI KLUB				LIČNA ZAMENICA		
DUH GAMES	GLUMAC, PAČINO	A	L			R		A	N	O		D
	POND											
ŠTOČENICA ISPRED REČI	P	E	R	F	E	K	T	ZATIM	O	N	D	A

OD SADA DISKOV I SAMO 3,-
NA KVALITETNIM CD-IIMA
SA STAMPOM NA DISKU
DREAMCAST SAMO 3,-
PRODAJA X-WAVE
DVD PUETERA


PC-PSX-PSX2-DC-VCD-DVD
SVE NA JEDNOM MESTU
NA JEFTINIJIA OPREMA I IIGRE

**DUH
GAMES**

Konačno rešenje u playlin poljima
može Vam doneti jednu od nagrada:
5 CD- u izboru za PC, PSX, DC
ili 5 primeraka "BONUS" časopisa

Kruševac, dr. D. Jovanovića Španca 26
037 39 979 - 063 800 39 31

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **SEGA**



NAGRADNI KUPON

REŠENJE

1	2	3	4	5
T		N		

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAKS 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVIKU"

CD po izboru su dobili: Slađana Pavlov, Vrčin • Srđan Đurić, Paraćin • Ivan Mirković, Carevac • Pavle Milaj, Irig • Goran Milošević, Jagodina
Časopis Bonus su dobili: Aleksandar Jovanović, Kobilje • Dejan Bratić, Batajnica • Jovan Krečković, Zvečan • Aron Alba, Beograd • Nemanja Jovanović, Loznica



Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinite plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM!

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje).

Parasite Eve 2

✉ Pomoć Bori iz Bara

Treba gaziti kamenje sledećim redom: crvena, žuta, plava, bela, plava, bela, crvena, žuta, bela, plava, žuta, crvena. Nakon toga čuće se zvuk da su ZAPADNA VRATA otključana! Kada No9 otme devojčicu idi do Underground Parking. Tamo izvezi PLAVI džip i otvori kapiju sa ID CARD...

Pirožek iz Kule i Dejan K.P.

MEDI EVIL 1

✉ Htelo bih da pomognem drugu Marku Đuričiću iz Beograda za igricu MEDI EVIL 1. Glavna svrha druge zagonetke na nivou The Asylum grounds je da nasmiješ klovn. On se nalazi iza jednih vrata od žive ograde koja će se otvoriti kada riješiš prvu zagonetku. Oko klovna se nalazi pet "štitovala". Sa jedne strane štita je "nesrećno lice", a sa druge srećno. Štit treba sa mačem da okreneš tako da ona strana sa srećnim licem bude okrenuta prema klovnu. To je to. Nadam se da ću moći da pomognem imenjaku iz Beograda.

Marko iz Herceg Novog

SPEC OPS-STEALTH P.

✉ Čao!!! Za Gorana Jankovića iz Banjaluke, imam šifre za nevidljivost za igricu Spec Ops: Stealth Patrol. Ukucaj 'ROCK-STAR' kao ime, zatim pritisni start za vreme igre i aktiviraj novu opciju nevidljivost. Sad meni treba pomoć za igricu "Musači" za drugi nivo ne mogu da ga pređem, oslobodim ljude iz kristalra odnesem kera do sela uzmem neko voće od životinje i šta dalje? Dobro bi mi došle šifre za biranje nivoa. Unapred hvala!

Ivan Bratić, Batajnica

CHRONO CROSS

✉ Dragi "BONUS"-e,

Šaljem ti ovo pismo po ko zna koji put u nadi da ćeš ga objaviti. Pomogao bih Prši Denisu u "Chrono Cross"-u: 1) Farga možeš ubediti tako da iz drugog sveta nađeš drugog Farga i uzmeš ga u družinu (da ti bude među prvom trojicom). Onda se vratiš u prvi svet, odeš na brod i onda će da se dva Farga raspravljaju i krenuće brod za "Marbule". Farga ćeš naći u "Viper Manor" (tačnije u zatvoru). 2) Tako što ćeš

razgovarati sa nekim od istraživača i on će ti reći da će oni podmetnuti dinamit. Ti izadi sa tog ostrva pa se vrati i vidićeš da te kornjače više nema (to ćeš moći da uradiš samo kad si u potrazi za Zmajevima). 3) Kada oživiš "Marbule" tamo gde su duhovi posle nekog vremena doći će doseljenici i jedan od njih će da ti proda najjači čekić za oko "10.000". 4) Ne znam. 5) Najverovatnije.

Spasić Danijel, Pančevo

TOMB RAIDER 2

✉ Zdravo Bonus-ovci!!!

Evo šaljem rešenja za Tomb Raider 2 kako preći ventilatore.

Uzmeš ključ, popneš se desno, skočiš na kosinu, klizaš se, skočiš u hodnik i ubiješ miša, dođeš do ivice okreneš se, skočiš unazad, opet skočiš unazad, opet podeš do ivice, opet skočiš unazad, pomeri kutiju i pritisni prekidač. Čip je za popravku lifta, a pločica koju nađeš u vodi ispod lifta služi za aktiviranje prekidača koji pomera kulise na pozornici, a nalazi se na ulazu u operu. Tu su dva prekidača, levi otvara rešetke, desni kulise.

Molio bih pomoć za sledeće igre: Echo Night - gde upotrebiti metalni zupčanik? Parasite Evil 2 - gde se nalazi šifra za ormarić na spratu hotela i gde se nalaze ključevi za kamionet? The Note - kako ubiti viteza in cold blood? Na nivou Mainland Base - kako izvesti diverziju da bi se ušlo u bunker. Postoji ventil za plin, ali kada se zapali samo gori i straža ostane kod bunkera. Šta raditi?

Pozdrav od Vojkana iz Beograda

CHRONO CROSS OPET

✉ Peace everybody!

Sada ću ponizno da klečim (na kuku-ruzu) pred vama i očajnički vas moliti da mi pomognete. U igrici Chrono Cross (PSX) zaglavio sam se na prvom disku (koji bedaaaaak!) Kada pobedim Miguela u Dead Sea (Home World), beli zmaj mi kaže da treba da pričam sa svim zmajevima u El Nido arhipelagu (pretpostavljam u Another World, portal se otvorio), a da bih njih podsetio treba mi brod (bela lada), koji nemam i ne znam kako da ga dobijem (ne mogu ni da uđem u Viper Manor u Another w.) i odatle ne mogu dalje. Šta da radim? (Ubij se! prim.savesti). Ako neko zna, neka mi javi na 063/308-131 (ne mogu da čekam sledeći broj, ako baš ne moram). Hvala unapred!

Neša, Valjevo

SPEC OPS 2 I WORMS

✉ Redakciju ČAO!

Pišem vam zbog problema prilikom igranja stare dobre igre Worms Armagedon. Prilikom prelaska ove igre uvek mi ponestane medalja. Ako neko ima šifru za medalje, oružje ili bilo šta, neka me obavesti. Takođe, prilikom igranja Spec Ops 2 dođem

do šeme kada treba onemogućiti velike kamione, raketaše. Ako postavim eksploziv, ne desi se ništa. Ako neko zna rešenje neka me obavesti.

A sad moja pomoć drugima koji imaju problema sa igrom "Tomb Raider 2". Ako ne možete da predete neku šemu, moj predlog je da uradite sledeće: upalite baklju i uradite korak napred korak nazad, 3 puta se okrenite oko sebe i skočite napred. Kada ovo uradite odmah prelazite u narednu šemu. Ako vam nedostaje municije uradite sledeće: upalite baklju; korak napred pa korak nazad; 3 puta se okreni oko sebe i skočite nazad. Šifre se ukucavaju tokom igre: A to da: "Lara bude kao od majke rođene" neki drugi put.

Vasilčić Miroslav, Bijeljina

NUCLEAR DAWN

✉ Da počnemo od početka.

Spasić Dejan je tražio da ukuca šifru u Nuclear Dawn-u da bi oslobodio ambasadorovu ćerku i ženu. Neka ukuca 2412. To je datum kada je taj voz krenuo.

Predrag Majušević, Stari Banovci

TOM AND JERRY

✉ Drugovi pomagajte!!!!

Zaglavio sam se u igri Tom and Jerry in House Trap, jer ne znam šta treba da uradim u 10-om nivou. Takođe mi treba pomoć u igri Red Alert i bio bih vam zahvalan da mi date šifre za ovu igru.

Terzić Gvozden

RESIDENT EVIL 1

✉ Čao! Hteo bih da pomognem Miljanu iz Reke u vezi igre R.E.I. Medaljon iz doom book-a se uzima tako što se uđe u inventar i ide na opciju CHECK. Tada se pojavljuje knjiga koju može da rotira. Kada knjigu namesti u položaj u kojem je užio deo, onaj koji se otvara, napred pritiskom na X ili □ knjiga će se otvoriti i on će uzeti medaljon. Tako uraditi i sa drugom knjigom.

Za uzvrat bih voleo da mi pomognete u igri R.E. CODE: VERONIKA. Ne znam da li da idem na LOAD GAME ili NEW GAME kada pređem prvi disk. Unapred zahvalan, Mihailo Otašević iz Beograda

Kada pređeš prvi disk, igra će ti sama tražiti da staviš drugi. A kad se usništiš negde na drugom disku, da bi nastavio igru treba ti opcija LOAD GAME. VERONICA može da se startuje i bez prvog diska kad se jednom snimiš negde na drugom.

Redakcija

Parasite Eve

✉ Upomoć!!!

Zaglavio sam se u igrici Parasite Eve. Na drugom disku u B2 Shelter, kada se Aya i Kyle u liftu razilaze i ona ima zadatak da pretraži celu B2 Shelter, takođe joj Kyle daje password: Melissa Maya, ali password ne pali u labora-

toriji. Takođe imam Keycard od Yoshid-e i Bow-Man-a. Pomagajte drugovi!!!!

Dominik Janković, Beč

CHRONO CROSS - DEKLE

☒ Kako da u igrici Chrono Cross, odmah na početku prvog diska pređem deo u kome Serge proživljava svoje detinjstvo.

Radovan iz Modriče

TOMB RAIDER 1

☒ Opet ja da pitam: 1. U prvom delu Tomb Raidera stignem do vodopada (tj. trećeg nivoa) i cvrc! Ne znam kako dalje? Pokušam da se izborim sa strujama i padnem naglavačke na stenu. 2. Šta bre znači onaj deda u drugom delu gore pomenute igrice, što stalno ide za Larom i pušta zmajevе? Dosadan je. To bi bilo sve od mene...za sada! Ha, ha! Nećete me se otarasiti tako brzo! Vaša verna čitateljka Slađana Pavlov

CRONO CROSS - AAA!!!!

☒ Zdravo svima!

Kako ne bismo trošili vaš prostor i naše vreme, bićemo kratki i direktni: naš problem se tiče igrice CRONO CROSS. Na prvom disku, kada smo igru nastavili kao Lynx i prošli Sea of Eden, odnosno Dead sea, uz pomoć krabe koju nam je dao stari Sage na "S.S.Zelbess"-u, trebalo je da pređemo u Another world. Međutim tamo smo totalno "ukočili". Našli smo dva lika, Skellyja i čoveka sa zelenom maskom. U unutrašnjost Viper Manora ne možemo da uđemo, niti da nađemo pevača Nickyja. Čuli smo da je general Vipe sa svojim Devama otišao u Fort Dragoniju, ali ne možemo da nađemo brod kojim bismo ga pratili. Jedinu brod na vidiku je Nickyjevi u Termini i čamac u Arniju, ali ne može se ukrcati ni jedan, pa zato: POMAGAJTE! Još nešto: u Home World-u, istovremeno, nikako da ubedimo kapetana Fargoa da nam dozvoli da održimo koncert koji će spasiti ostrvo Marbule. Irenes u tome ne uspeva, pa se pitamo na koji način ili uz pomoć kog lika to da izvedemo. Srdačno vaši, Nena i Nemanja

FF8

☒ Pomagajte drugovi!!!!!!!

Zaglavio sam se u igri FF8 (iako imam samo 10 godina) na drugom disku, jer ne znam kako da ubijem, u Balamb Garden-u, dva bela čudovišta, nalik na paukove. Znam da su slabi sa oko 1000HP, ali njihove magije me izluđuju. Zatim, kako da ubijem duha iz čarobne lampe? I hteo bih da pitam Marka Renovčevića da mi kaže gde da nađem GF-e (makar 3). I stao sam u igri THE LEGEND OF DRAGON kod GREEN TUSKED DRAGON-a i kod Grahama. Pomagajte!!

Jačević Milan, Niš

TOMB RAIDER 4

☒ Očajnički mi je potrebna pomoć za T.R. 4 i zaglavljen sam u "The Lost Library" nivou koji se nalazi u Aleksandriji blizu "Costal Ruins" treba da pronađem neke tri "proklete" zvezde, ja sam pronašao samo jednu 'de' su ove 'dvije' druge?!!! I da napomenem da se trenutno nalazim pored prostorije gde sam ubio onog limenog viteza na konju! Unapred hvala!!

Janjić Ivan

TOMB RAIDER 5

☒ Hi, Bonus!!!

Opet ja! Ko drugi nego Laroholičar-Slađana Pavlov. Nemojte odma' da se 'vatate za glavu, ovaj put samo pomažem. U broju 12, Pavle Mulaj je pitao šta da radi sa velikim zupčanicima u Tomb Raider 5. Kao prvo taj mehanizam treba pokrenuti! Kako? Ovako! Na jednom od stubova sa desne strane, videćeš proreze. Pritisni "JUMP" i "X" da bi se popeo. Kada se popneš, sa "walk" dugmetom idi do ivice desno, malo se nakrivi udesno i skoči onako u stranu (desno). Kad skočiš tamo, okreni se licem prema 'mostiću' sa kog si upravo skočio, drži 'X' i idi unazad. Lara će se prilikom pada uhvatiti za ivice. Idi desno i onda se popni. Na sredini sobe videćeš kanap, priđi mu i pritisni 'X'. Zatim pritisni 'X' još dva-tri puta. Onda opet idi unazad i drži 'X' da bi se opet ona uhvatila za ivice: Idi levo i popni se, onda skoči na mostić sa koga si prvo skočio, skoči onako u stranu. Preko puta ćeš videti još jedan mostić. Sa "walk" dugmetom idi unazad dok ne staneš. Onda se zatrči, pritisni 'jump' i u letu pritisni 'X' da bi se uhvatila za ivice. Popni se. Ponovo isti princip, okreni se prema mostiću, drži 'X', idi u nazad. Idi levo i popni se. Videćeš opet kanap ali ga ovaj put povuci jednom. Ponovo idi u nazad i drži 'X'. Uхватиće se za ivice, a onda pusti 'X'. Zatim idi tamo gde su bila ona velika vrata, sada su otvorena. Videćeš statu, ali nemoj da ideš tamo već u prorezu gde su bila vrata, levo imaju malo veće stepenice. Popni se dva puta i desno ćeš videti prostoriju. Tu ćeš videti rešetke na kojima je medaljon. Priđi medaljonu i pritisni 'X', pojaviće se pajser, potvrdi i ona će pajserom skinuti medaljon. Kada ga uzmeš napašće te pacovi. Izbori se sa njima i onda idi kod one statue. U njenom postolju je procep za medaljon. Stavi ga tamo i otvoriće ti se kapija. Kada izađeš iz kapije skreni levo i uđi kroz drugu kapiju. Tamo ćeš videti vodu, preplivaj je. Prikazaće se animacija glave sa laserskim očima. Desno ćeš videti nešto što izgleda kao ulaz, ali nemoj da ideš tamo, jer tamo počinju tvoji buduć, a moji sadašnji problemi, što je ujedno i moje pitanje: Kako ubiti tog laserskog čikicu?

Iskreno vaša, Pavlov Slađana

PARAZITE EVE 2

☒ Zdravo!!! Jedno pitanje za Boru iz Bara ili za redakciju - za igru Parazite Eve 2, na drugom disku u velikoj bazi u jednoj od soba ima kompjuter u koji treba uneti šifru "Melisa Maya", ali uopšte ne deluje, šta da radim???

ADQ Psiho, Bar

FF IX

☒ Odgovor za Spasić Danijela: treba da odeš do mesta gde je stajao Kujin brod, sa kojim si otišao do Oeliverta, treba da odeš do mesta gde je stajao crni mag i samo produži dalje i izaćićeš do mesta gde se nalazi ručka, kad klikneš na nju spustiće ti se merdevine, treba sići niz njih, spusti se niz planinu i napolju si. Za uzvrat nadam se da će mi neko reći u igrici Final Fantasy IX sa kog 'predmeta' Vivi uči poslednju BIKmag, i gde mogu naći taj 'predmet'. Kao i gde se nalazi boss Had?

Nadežda Kordulup, Zemun

MEDI EVIL 1

☒ Htela bih da pomognem Đuričić Marku u igri Medi Evil 1. Sa mačem brzo udaraš tablice, da svaka prema sredini bude narandžasta. Posle ovoga kad otvoriš vrata sa crvenim kamenom izađe jedan miš, koga treba da odvedeš do zelenog slona. A sada mene interesuje: 1) U igri Vampires Countdown u "Evil house" šta treba da radim u sobi gde je piano? 2) U igri Evil Dead kad sam izašla iz "Hellbilly House" gde da idem dalje? Kapija je zaključana i nemam lampu u rudniku, ali imam "herbicid" i drugi list knjige.

Zahvaljujem se unapred, Eleonora

GTA 2

☒ Odgovor za Stajić Zorana. Da bi se javio na govornicu moraš da pogledaš status bandi u gornjem levom uglu ekrana. Uzmi npr. Rajbastu bandu. Ona je označena u statusu teget crticama. Ako su crtiće prema desno oni ti daju da im rešavaš zadatke (njihova strelica je bela). Imaš tri vrste zadataka: laki, normalni i teški. Laki su označeni zelenom, normalni žutom, a teški crvenom strelicom. Žutu i crvenu dobijaš kada rešavaš njihove zadatke ili kada ubijaš članove bande koje oni mrze. Ako su crtiće prema levoj strani, kloni se njih jer te mrze. Šifra za sve nivoe je ITSALLUP.

E sad nešto za mene. Da li neko zna šifru za hard težinu u Syphon Filteru 2? Voleo bih da otvorim tajne nivoe. Unapred zahvalan.

Peda Majušević

Šifre: Svi gradovi i svi bonus nivou - ukucaj ITSALLUP kao svoje ime; Nepobedivost (kad si van auta) - LIVELONG; Sva oružja na 99 - NAVARONE; Bez pajkana - LOSEFEDS; 1 000 000 poena - BIGSCORE.

Marko Renovčević, Smederevo

ABES EXODUS

☒ Pozdrav Bonusu i čitaocima!

Odgovor Draganu za ABE-a: Dođi ispred vreće i pritisni Gore i ispašće komad mesa, koji pokupi (ali pre ovoga moraš ubiti SLIGA sa FART-om). Prođi kroz vrata i baci meso malim psima, a dok oni jedu, povuci polugu, pa brzo skoči na gornju suprotnu stranu i trči. Moraš stići dok ima otvora u podu. Nikako ne ulazi u bunar!

Milan Vujanović, Sombor





ASUS A7M266 DDR

Najbrža Socket A ploča

Svaki ljubitelj 3D igara na PC platformi zna da tajvanski Asus pravi najbolje matične ploče i da je u krugu najcenjenijih proizvođača 3D akceleratorskih kartica na svetu. Kad već nismo išli na CeBIT, ništa lepše nije moglo da nam se desi tokom prošlog meseca od susreta sa Asusovom novom pločom za AMD procesore i novom vrstom memorije koju ova ploča koristi.

tom, četvrti i peti sa USB kontrolerom. Raspored elementa na ploči je skoro savršen, sa dosta prostora oko procesora. Priključak za ATX napajanje na ploči smešten je ispod priključka za džojstik, što je dobro, s obzirom da je odmah uz naponsku sekciju, ali nije idealno, jer kabl ide iznad procesora.

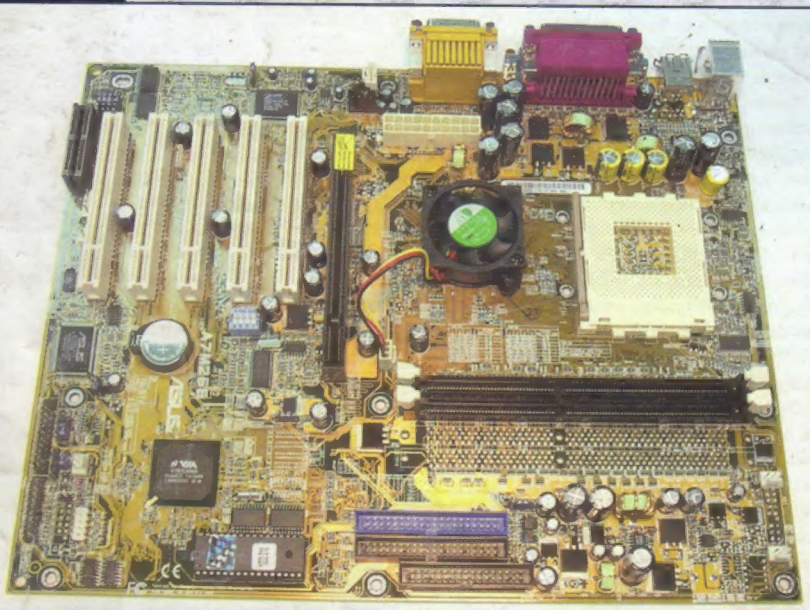
U raskošnom pakovanju, sa pločom se dobija i par dodatnih USB priključaka, smeštenih na pločici koja "leže" u prerez za kartice na poledini računara, ali ako ste vešti, možete da ga "uglavite" i na prednju stranu kućišta, koristeći slobodno ležište iznad floppyja. Daleko najkorisniji "besplatni dodatak" ploči predstavlja ugrađeni zvučni čip firme C-Media Inc. U pitanju je hardverski 3D zvučni čip sa podrškom za 4 kanala, koji podržava Aureal 3D i Enviromental Audio (EAX) 3D zvučna okruženja, koja se sreću u gotovo svim 3D igrama. U odnosu na AC97 softverki zvuk, ovo je tri puta bolje rešenje. Za ambicioznije korisnike uvek postoji mogućnost da se zvuk isključi pomoću kratkospojnika na ploči, i da se njegovi resursi oslobode za SoundBlaster Live!

Na našem "probnom stolu", društvo ploči pravili su procesor Athlon na 1 GHz, dva modula od 128 MB memorije PC2100, grafička kartica ASUS V7700 Pro Deluxe DDR, disk Quantum AS, a sve je napajala ASTI ATX jedinica. Program za testiranje 3D performansi 3Dmark 2000 pod Windowsom 98SE dao je fantastičan skor od 6592 poena u rezoluciji 1024x768 sa 32-bitnom paletom. Sistemske performanse merili smo pomoću programa SYSmark 2000 i dobili 207 poena. Sa učitanim scenom demo001 igra Quake 3 je u rezoluciji 1024x768 u punom koloru, prosečan frejm-rejt je bio 126 sličica u sekundi. Bez sumnje, to su impresivni rezultati!

Ploča je osim odličnih brzinskih performansi pokazala odličnu stabilnost, kako na fabričkim, tako i na "overklokovanim" brzinama magistrale. Procesor uobičajenog kvaliteta radio je bez problema sa magistralom na 148 MHz (296 MHz DDR), a polazilo nam je za rukom da podignemo Windows i sa magistralom na 153 MHz (doduše, tokom hladnih noći). Treba imati u vidu da je takt procesora sinhronizovan sa taktom memorije, pa domot overklokovanja zavisi i jednim delom od kvaliteta memorije. Sa PC2100 memorijom može da se izvuče neznatno ubrzanje, kada se u BIOS-u umesto na 2,5 vrednost CAS Latency podesi na 2.

A7M266 u kombinaciji sa brzom PC2100 (tj. PC133 DDR CAS2) memorijom i Athlonom na 1 GHz, predstavlja vrhunsku platformu za gamerske (i sve druge) primene. Ako imate novca i želju da posedujete najbržu AMD ploču na tržištu, ASUS A7M266 je pravi izbor za vaš novi PC. Ako već imate AMD mašinu sa KT133 pločom, nadogradnja vam se neće isplatiti, jer osim ploče podrazumeva i zamenu memorije, pa je bolje da sačekate neku drugu priliku. Tvrdokorni ljubitelji Intela će biti na velikom iskušenju dok budu skupljali pare za Pentium 4!

Nikola Stojanović



ASUS je za ploču A7M266 iskoristio dobitnu kombinaciju AMD-ovog najnovijeg sistemskog kontrolera AM761 i aktuelnog perifernog kontrolera 686B firme VIA. AMD-ov čip donosi podršku za PC1600 (PC100DDR) i PC2100 (PC133DDR) memoriju, dvostruko veće propusne moći od PC133 memorije, a pruža sinhroni rad s "Thunderbird C" procesorom na osnovnom taktu od 266 MHz. U koracima od po 1 MHz, radni takt se softverski može podići do 316 MHz, bez posledica po stabilnost sistema. Ploča na sebi ima ATA-100 kontroler i hardverski 3D zvuk. ASUS je ključna podešavanja smestio u BIOS ploče (npr. za brzinu magistrale), ali se naponi za procesor (1,075 - 1,85V), memoriju (2,7 - 2,9V) i generator takta (3,3 - 3,56V) podešavaju kratkospojnicima. Iako na ploči stoji šema za DIP prekidače koji bi se koristili za promenu mnozioca, u ovoj reviziji ploče ta mogućnost nije implementirana.

Ploča ima pet PCI master slotova i jedan AMR, 4 USB porta (dva integrisana i dva na nosaču koji se smešta u prerez za kartice), i naravno AGP Pro slot za vrhunske grafičke kartice. ASUS na svoje ploče ugrađuje poseban čip za kontrolu zdravlja i sigurnosti sistema, razvijen u saradnji s firmom Winbond, koji omogućava praćenje tri temperature, šest napona i brzine obrtanja tri od četiri ventilatora, a sve preko ASUS PC Probe sistemskog softvera. Na ploči je primenjena standardna šema deljenja resursa: prvi PCI slot deli IRQ s AGP Pro slotom, drugi sa integrisanim zvukom, treći sa AMR slo-

hardware